

576

Kbyte

XI. évfolyam, 111. szám
2000. május/június
Ára: 796,- Ft

DINO CRISIS

Lara Croft félhivatalos baráti látogatást tesz a Jurassic Parkban

DAIKATANA

Romero Quake-verőnek kikiáltott játéka most vizsgáljuk

MARTIAN GOTHIC

Gótikus horror a Marson: aki (Mars)szelet vet, (Mars)vihart arat!

GUNSHIP!

Egy nagy rakás hótör rotor, amint az égen kótor: a **Gunship!** ismét univerzális uralkodó, de a **Team Alligator** és az **Enemy Engaged** is kiveszi a részét a légiparádéból!



Flash Point



The Green Vapor



After Burner



Eclipse 5000

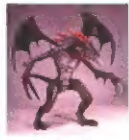


A SPAWN 16: NITRO RIDERS MOTOROKAT JÚNIUSTÓL KERESD A BOLTOKBAN!

SPAWN 11: DARK AGES



Black Knight



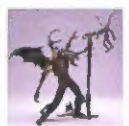
Horrid



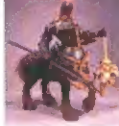
Ogre



Skull Queen



Spellcaster



Raider

SPAWN 13: CURSE OF THE SPAWN



Curse of The Spawn 2



Zeus



Hatchet



Medusa



Jessica Priest & Mr. Obersmith



Raenius

SPAWN 14: DARK AGES 2



Mandarin Spawn



Viper King



The Necromancer



Spawn: The Black Heart



Iguantus & Tuskodon



Tormmentor

SPAWN 15: TECHNO SPAWN



Iron Express



Code Red



Cyber Spawn



Steel Trap



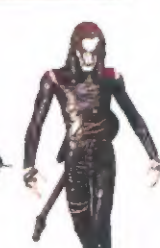
Warzone



Gray Thunder



Scream



The Crow



Psycho



Halloween



Pumpkinhead



Chucky



The Crane



Headless Horseman



Ichabod Crane



Headless Horseman Deluxe Box Set



Morpheus



Neo



Agent Smith



Cypher



Switch



Trinity



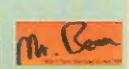
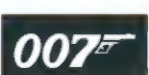
NOD Soldier



GDI Soldier



AMI KÉPES LISTÁNKBÓL KIMARADT, DE MEGTALÁLHATOD ŐKET BOLTJAINKBAN!



Részletes választékunkat megtalálod az 576 TOYS katalógusunkban, melyet keresd boltjainkban!

**SE JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D ÉLMÉNYT,
MINT AMIKOR A KEZEDBEN TARTOD KEDVENC HŐSEIDET!**

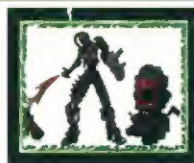
QUAKE



Major



Athene



Iron Maiden



Liquid Snake



Revolver Ocelot



Psycho Mantis



Sniper Wolf



Solid Snake



Meryl Silverburgh



Vulcan Raven



Ninja

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR
SOLID

SONIC
ADVENTURE



Knuckles



Sonic



Tails

CARTOON
NETWORK

TM



Powerpuff Girls

4.5" műanyag figurák plüss betétrel (4féle)

7.5" műanyag figurák fénnnyel, hanggal (3féle)

6" babzsákos figurák (3féle)

5" akciófigurák

Dexter

Johnny Bravo

Cow & Chicken

Flugos Futam

Maci Laci

Turpi Úrfi

Karate Kutya (Hong Kong Phoeby)



DONKEY KONG



Donkey Kong



Surfin' Donkey Kong



Diddy Kong



Cranky Kong

CRASH
BANDICOOT



Deep Dive Crash



Dingo Dile



High Flying Crash



Dr. N. Gin



Wave Rider Coco



Dr. N. Tropy



Jet Board Crash



Komodo Moe



Jet Pack Crash



Coco Bandicoot



Dr. Neo Cortex



Tiny

STREET FIGHTER
action figures



Blanka



Cammy



Alex



Vega



Ken



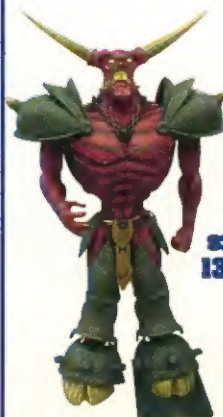
Ryu

576 **TOYS**

NYEREMÉNYIÁTÉK!

Ha meg akarod nyerni a képen látható életnagyságú (2.2m), limitált példányban gyártott BORN szobrot, a következőket kell tenned.

Vásárolj minimum 5000 Ft értékben akciófigurákat az 576 üzleteiben, és az összegyűjtött blokkjaidat az 576 TOYS katalógusban látható szelvénnel együtt küldd el a 1389 Budapest, Pf. 132 címre.



A sorsolást 2000. augusztus 1-én tartjuk!

tartalom

XI. ÉVFOLYAM, 111. SZÁM, 2000. MÁJUS

26



GUNSHIP!



CoVboygó 4

HÍREK, ELŐZETESEK

Top-listák 5

E3 beszámoló 6

E3 hírek 8

Caramageddon TDR 2000 14

Oddworld Munch's Oddysee 15

Resident Evil 3: Nemesis 16

Alone in the Dark 4 17

Sudden Strike 18

ISMERTETŐK

Dino Crisis 20

Gunship! 26

Team Alligator 30

Enemy Engaged 34

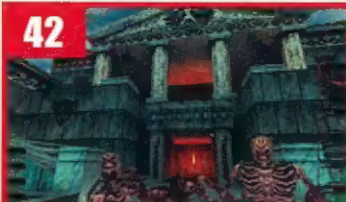
Martian Gothic 36

22



DINO CRISIS

42



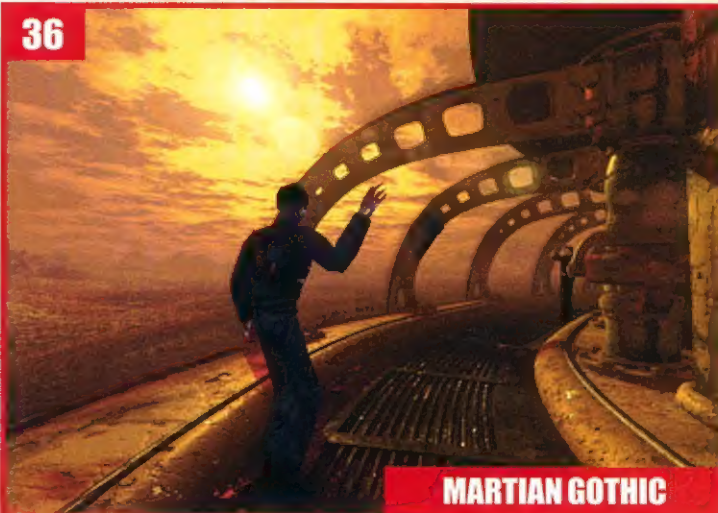
DAIKATANA

62



LEMMINGS REVOLUTION

36



MARTIAN GOTHIC

54



RALLY MASTERS

52



FLYING HEROES

Daikatana

42

Shadow Watch

46

Dogs of War

50

Flying Heroes

52

Rally Masters

54

Mayday

56

Allegiance

58

Hard Truck

60

Lemmings Revolution

62

Traffic Giant

64

Army Men World War

66

VÉGIGJÁTSZÁS, EGYEBEK

Csal a Zsuzsa (cheat rovat)

69

Final Fantasy 8

70

Csevegő

92

Ennyit mára

96

SITE-ÁTÓ

Earth 2025

82

Norm.net

86

Kret.net

88



576 Kbyte

Kiadja a COMGAME '576' Kft.
1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17
Postacím: 1389 Budapest, Pf. 132
576kbyte@576.hu, www.576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Főszerkesztő: Kiss László
covboy@576.hu

Állandó jellegű
tettstárs: Varga Balázs

Levilágítás: Recent Kft.
Nyomás:
Offset és Játékkártya Nyomda Rt.
Budapest

Terjeszti a Hírkör Rt., az NH Rt.
és alternatív terjesztők

Előfizethető a szerkesztőség
címen, rózsaszín postai utalványon:

576 KByte (Comgame '576' Kft.)
1389 Budapest, Pf. 132

Előfizetési díjegy évre: 6.999,- Ft
fél évre: 3.999,- Ft
negyed évre: 1.999,- Ft

A kiadványban megjelent szöveges
és illusztrációs anyagok bármely
módon való felhasználása csak a
kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0865-8226

Cowboygő

Hurrá! Kétségtelen jelek arra utalnak, hogy újra itt a nyár. (Hogy nálad éppen milyen az időjárás, midőn ezt olvasod, az olyan téma, amit mostanában csak szörmentén szeretek kezelni, szóval ezt most ne feszegezzük.) Egyre kisebb ruhadarabok vannak a lányokon, márdárcsírpelesre ébred a város (és tér nyugovóra bizonyos PC-s játékjások gyanús gárdája), és egyre csábítóbban habzik a sör a kerthelyiségek asztalain. Jön a szokásos uborkaszegzon, amiről már az utóbbi két évben is kiderült, hogy szokásosan abszolút nem uborkaszegzon - mindenestre az utóbbi három évben minden egyes nyár eleji bevezetőt így kezdek, nem látom be, hogy miért most kellene eltérnem ettől a jó szokásomtól. A nyár közeledténél másik csálhatatlan jelét Vári Zoli szolgáltatta, aki általános megrökönyödésünkre elképesztően távoli zárandoklatra indult: elment ugyanis a kecskeméti repülőnapra. (Ez mások szemében ugyan nem jelent különösebben nagy utazást, de mivel a mi Zolink csak a legkritikább esetben merészkedik otthóni PC-jétől 5 kilométernél messzebbre, szemünkben ez jóval nagyobb utazásnak tűnt, mint amikor Marco Polo elsőként egy kicsit Kínába.) Már maga a zárandoklat is általános döbbenetet váltott ki belőlünk, nemkülönben a mi Zolink visszatérte. Pontosabban az, AHOGY visszatért. Ő ugyanis azért ment repülőnapra, hogy nézze, amint a repülők repkednek. A nézelődésre pedig a mező kellős közepét választotta ki, és miközben vigyázó szemeit az égre vetette, tüzesen süttöt le a nyári nap sugára az ég tetejéről a firkászbojtárra. Azt az arcot, apám! Ilyen rohögés rég fogadta a mi Zolink

belépőjét. Többen feltételezték, hogy valami idegen lény lehet, aki fejenállt egy hordó ketchupban, hogy elvegyülhessen a Kispest szurkolótáborában, de nekem szent meggyőződése, hogy ez a kinézet sokkal inkább annak köszönhető, hogy nem talált örökéletet a Dino Crisishez. A repülőnap örömeire egyébként gyorsan összesöpörtünk a padlásról néhány helikopter szimulátort, de amíg arcának megjelenítésére elég egy RGB monitor egyetlen színcsatornája, addig a Zolit még a Gunship!-pel sem engedjük repülni.

A nyár közeledténél újabb kétségtelen jele az Electronic Entertainment Expo, rövidebben az E3, amelyet ilyenkor szoktak roppant szerény keretek között megrendezni az USA-ban, hogy szegény játékefejlesztő- és forgalmazó cégek megmutathassák a világnak, hogy az év végéig miféle dolgokkal próbálják kiénekelni zsebünköl az ott lapuló összegeket. Kicsiny küldöttségünk Martin vezetésével át is kelt az Atlanti-óceán túlsó partjára. Ettől persze sokat esett a dollár árfolyama, és a Jenki lányok sem mernek egy darabig az utcára merészkedni, mindenestre hamarosan szembesültek fényképes beszámolójával, amit a shown készített. A szerény keretekről csak annyit, hogy miután megtért hozzánk, Martin azzal a találó kis megjegyzéssel minősítette a rendezvényt, hogy ezek után többet nem kíváncsi a londoni ECTS-re. A fényképes beszámolót egyébként én is roppant kíváncsian várom, ugyanis tényleg keményen dolgozott, és készített vagy kétezer felvételt. Nem tudom, hogy nem jelent-e problémát, hogy ebből 1999 bögyös reklámlánykakat ábrázol (egy kockát azért fenn-

tartott saját magára is), mindenestre érdekes cikknek nézünk elébe. Ha másként nem, maximum elsütjük a Playboyba. Még egy aktuális témánk van, ami ugyan kevésbé vidám, de nem lehet kikerülni. Gondolom mindenki látja, hogy május/június dátummal jelent meg ez a számunk, vagyis az e havi lesz az ún. "összevont" szám. Mint ti is tudjátok, mióta 100 oldalasak letünk, ödőő, szóval nem jellemzi olyan óramű precizitású megjelenés az 576 Kbyte-ot, mint annak előtte. (Nem kell rohogni! Próbálók diplomatikusan fogalmazni...) Most nem akarok hosszasan történeteket mesélni arról, hogy ezeket hogyan is sikerült összehoznunk, mert a végeredményen kívül nyilván nem különösebben érdekel titeket más, mindenestre összegezzük annyiban, hogy volt mindenféle móka, ami csak izgalmassá teszi az

újságkiadásban ténykedők életét. A lényeg az, hogy inkább nem próbáljuk behozni az eddigiekben felgyülemlett késést, hanem most csinálunk egy olyan újságmond összevont számot, mint ami az elmúlt évtizedben július/ augusztusban volt divatban mifelénk. (Igaz, annak az ára majdnem a duplája volt a sima havi számoknak, de most inkább pihentetjük ezt a dolgot, mert úgyis kelleni fog a pénz a nyaraláshoz.) Ebből adódóan nyáron nem lesz szűnét: augusztusban is lesz 576 Kbyte, tehát az év végi zárásnál meglesz a 11 darab. A dolog természetesen csak merőben adminisztratív jellegű, az előfizetőkre nézve nem jár semmilyen kedvezőtlen körülménnyel. Mostanában rendeződni látszanak házunk táján a viszonyok (például új nyomdába szerződünk, valamint néhány új munkatárssal bővült a gárdánk, szóval kicsit megbízhatóbb időközökkel megjelenni az éppen aktuális számunkkal.

Na, most jól kitoltam magammal, mert az előbb kihúztam egy nyolcsoros kis körmondatot, amivel pont csontra kijött volna a bevezető. Seba, akkor a hasáb végéig beszélgethetünk esetleg az előfizetés egyszerű lehetőségéről, ami természetesen még most is mindenki előtt nyitott, csak most már nem fenyegetjük a lehetőséggel nem élők különféle gyanús alakok látogatásával, mivel a marketing arzenálunkban már csak a taktikai átomtöltet maradt... Mulassatok jól!



100 a lék (így pontozunk)

- 50% alatt:** ... nem pontozunk, mert egyrészt ilyen játéka minek szót (helyet) pazarolni, másrészt meg mi a szűzmáriát lehet egy olyan játékról írni, ami ilyen szinten idegesítő.
- 51 - 65%:** Ez az eredmény nem nagy dicsőség, a klasszikus "tizenkettő egy tucat"-kaptafa. Velük csak sűrűbben vagyunk, de nem többen, de egy kategória szerelmeseit talán még érdekli.
- 66 - 75%:** Na, itt már kezd mozogni valami! A játék tulajdonképpen nem is olyan rossz, a baj csak az volt vele, hogy túl kevés munkát és/vagy pénzt áldoztak rá, hogy igazán kiemelkedő darab szülessen.
- 76 - 84%:** Itt már egy elég kellemes dologgal állunk szemben. Tulajdonképpen minden a helyén van, és nincs is különösebben nagy gond, leszámítva, hogy néhány konkurens ennél már sokkal jobbat is csinált.
- 85 - 92%:** Ez egy remek játék, ami megéri a pénzét. Minden a helyén van, és még 2-3 év múlva is emlékszik rájuk a szerencsés játékos. Már csak azért is, mert jogosult a csodás Ezüst Tehén tróféra.
- 93 - 99%:** Itt már valami elképesztően jól sikerült játékról van szó, amiről évek múlva is mély tisztelettel fogunk megemlékezni. Nincsenek sokan, de büszke tulajdonosai az igen ritka Arany Tehén-díjnak.
- 100%:** Ilyen már csak technikai okok miatt sem lesz (ennél a betűméretnél nem fér ki az értékelőbe). Ha mégis lenne, akkor az volt az utolsó ismertetőnk: a tökéletes megszületése után a továbbiakban nyilván nem érdekel senkit a játékpia.



TOP LISTÁK

Angol eladási lista (teljes árú játék)

1. The Sims (Maxis/Electronic Arts)
2. Champion Manager 2000 (Eidos)
3. Soldier of Fortune (Activision)
4. NAV 2000 (Symantec)
5. Delta Force 2 (Novalogic)

USA eladási lista (teljes árú játék)

1. The Sims (Electronic Arts)
2. Who Wants to be a Millionaire (Disney)
3. Roller Coaster Tycoon (Hasbro)
4. Rainbow Six: Urban Op. (Red Storm)
5. Age of Empires II (Microsoft)

Angol eladási lista (budget)

1. Virtual Pool Hall (Interplay)
2. C&C Firestorm (Electronic Arts)
3. Tomb Raider 3 (Eidos)
4. Requiem: Avenging Angel (3DO)
5. Small Soldiers SC (Hasbro)

USA eladási lista (budget)

1. Frogger (Hasbro)
2. Need for Speed: High Stakes (EA)
3. Ultima Online (Origin Systems)
4. Deer Hunter 3 (Wizardworks)
5. Slots (Masque Publishing)

Online áruházak rendelési listája

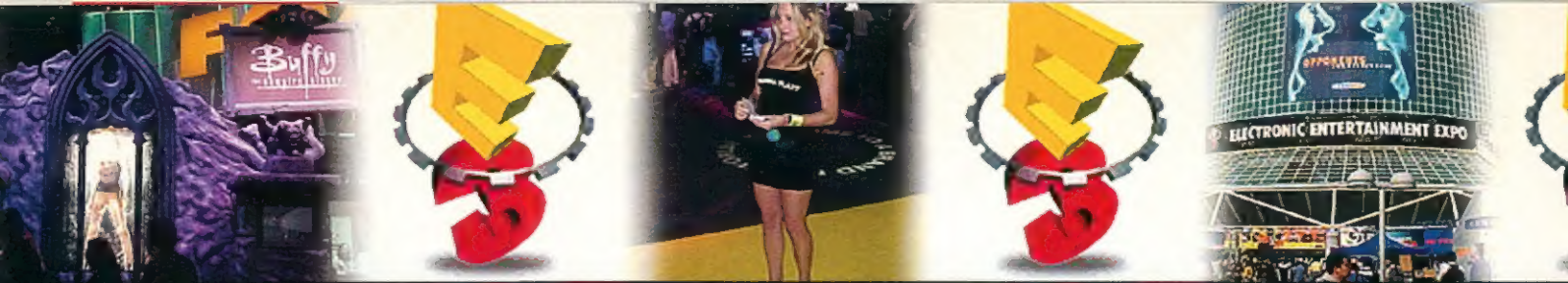
1. Diablo 2 (elővétel) (Havas)
2. Vampire (Activision)
3. Everquest (999 Studios)
4. Motocross Madness (Microsoft)
5. Daikatana (Eidos)

Játékdemó letöltési toplista

1. Carmageddon TDR 2000 (SCi)
2. Dark Ages (Nexon)
3. Steel Beasts (Shrapnel Games)
4. Euro 2000 (EA Sports)
5. Sudden Strike (CDV Software)

A legnépszerűbb PC-s játékok a Global100 szavazása alapján

- | | |
|--------------------------------------|--------------------------------------|
| 1. Planescape Torment (Interplay) | 7. Unreal Tournament (GT) |
| 2. Heroes of Might and Magic 3 (3DO) | 8. Might & Magic (3DO) |
| 3. Age of Empires 2 (Microsoft) | 9. Half-Life/Opposing Force (Sierra) |
| 4. Alpha Centauri (Electronic Arts) | 10. Jagged Alliance 2 (Talonsoft) |
| 5. The Sims (Electronic Arts) | 11. Civilization 2: (Micropose) |
| 6. Baldur's Gate (Interplay) | 12. Majesty (Micropose) |



E3 BESZÁMOLÓ

★ A kicsi kocsi újra száguld. De hogy!

A mikor beléptem az idén (is) Los Angeles-ben megrendezett E3 legnagyobb pavilonjának bejáratán az a vicc jutott eszembe, amikor is a parasztbácsit felviszik egy mező-gazdasági repülővel, a pilóta kegyetlenül figurázik, a papá végig csak hümmög, a végén meg megszólal:

konzolos összeröffenése. Tudtam ezt én is, de sejtlemem sem volt róla, hogy a cégvezetőség a buli előtt 3 héttel jelenti be, hogy én is megyek. Egyszer csak azon kaptam magam, hogy vízumot kell intézni, találkozókat kell szervezni, meg minden olyan dolgot lebonyolítani, ami egy ilyen

utazáshoz kell.

Még jó, hogy egy társat is sikerült "szerezni" a bulihoz, West End-beli ex boltvezetőnk személyében, aki igen jó csóka, ellenben betegesen Resident Evil mániás, és Tomi.

A második látványos

kocsi nélkül egy lépést se megyek tovább, így betértünk az első 7 Eleven üzletbe (olyan, mint nálunk a benzinkutak shopjai, csak kút nélkül) és az ott kapható "gyors hot-doggal" tömtük tele a fejünket. (Megjegyzendő, hogy már ez a kaja is fényekkel jobb volt, mint bármelyik magyar "rendes" hot-dog...)

Itt a 7 Eleven bolt mellett lapult egy "Comics and PC" nevű lebuji. Gondoltam benézek. Na, a következő látvány fogadott: kábé 20 négyzetméteres helyiség, a falakok körbe polcok, rajtuk a padlótól a plafonig képregények. Leveszek egyet, persze koreai nyelvű. Mind az. Középen körben PC-k sorakoznak, úgy 20 darab, de csak 6 ferdeszemű kölyök nyomja. Megnézem az egyiket, hát nem Counter-Strike-ozik? Mivel én is CS függő vagyok, elkezdtem sasolni. Nem tudom milyen gépen

osztott, de úgy futott neki a program, hogy nem hittem a szememnek! Ha azt mondom, hogy gyorsan és simán futott, akkor szinte nem mondtam

légkondi, meg ami kell – aztán úgy vezetttem oda a hatalmas kiállítási csarnokhoz, mintha ebben a városban nőttem volna fel (térkép nélkül).

...és akkor ott tartunk, hogy álltam a bejáratnál, mint aki nem hisz a szemének. Ott voltak előttem a leghíresebb cégek pavilonjai, de sokkal hatalmasabbak, mint amit eddig valaha láttam! Irdatlan nagy kivetítőkön dübörögtek a játékok, bőmbölt a zene, persze minden standon, de valahogy mégsem volt káosz. Jól emlékszem, hogy a bejáratnál szemben az Electronic Arts nyomult, akkora standdal, hogy azt hittem, ez itt 3 cég egyben. A stand felett mozivászon nagyságú képernyő, amin csak Playstation 2-es progikat nyomtak. Itt el is hagyott az erőm...

De miért is jó egy ilyen E3? Először is az ember odamegy minden céghez, bemutatkozik, mint főszerkesztő, ha kell, hájcséveg és jópofizik, aztán kap egy dossziét, amiben CD-k meg szórólapok lapulnak. Na, ezek segítségével készülnek el a következő egy évben az újság oldalainak illusztrációi és képanyaga.

Aztán ott vannak a játékok. Tudom, nekem most cégekre



Ha más nem, „Baywatch” Pamela majd eladja a UBI Soft játékat

„Azt gondoltam, hogy be fogok tojni, de hogy ez az egész a nyakamba is folyik...”. Voltam már vagy 7 ECTS-en Londonban, gondoltam meglepetés nem érhet. Arra ugye számítottam, hogy nagy buli lesz, de hogy EKKORA, az álomban sem jutott volna eszembe. De ne szaladjunk ennyire előre...

A világ minden táján már jó hónapokkal ezelőtt izgatottan készült a sok „játékos” újságíró, tesztelő, meg főszerkesztő a minden évben, Amerikában megrendezésre kerülő 3 napos E3-ra, a kontinens legrangosabb számítógépes és



Uraim, lehet készíteni a Team Fortress 2 szervezereket!

„magamhoz térésem” akkor volt, amikor a gép leszállt Losziban, és taxiba pattantunk, hogy megközelítsük a hotelt. Gurultunk át a városban, egyre több lett a csingcsángcsung felirat, mire kiderült, hogy a szálloda a belvárosban, de a koreai negyedben van. Nekem egál, úgyis komálom a ferde szemű bigékét... Kipakolás, zuhany, aztán elindulás kajáldát keresni. Már korábban mondták nekem, hogy Losziban kocsi nélkül nem lehet mozogni, és ez rövidesen be is bizonyult – 8 óra után az utcán már senki sem járt GYALOG, csak mi meg a környékbeli csövesek és narkósok. El is kezdtem hisztizni, hogy én

semmit! Állat módon száguldott! Na, kilép a kölyök, hogy egy másik szerver után nézzem. Látom a listáját, MINDEN szerver MAXIMÁLIS gyorsasággal jött be neki! Nyolc zöld pont, egytől-egyig minden szerverhez. De mindegyikhez kivétel nélkül. Heheheh, csak legyintettem, Amerikában úgy látszik valamivel gyorsabbak a vonalak... Másnap reggel az első dolgunk a kocsibérlet volt, valami piros japán kupé csoda, automata,



Kislányok, nem kell összeveszni, mindenkinek jut Martinből

bontva kéne elmesélnem, hogy mit láttam, de erre sajnos se időm, se helyem, se tehetségem. MINDENT. Minden játék ki van állítva, ami az elkövetkezendő kábé egy évben meg fog jelenni MINDEN géptípusra, ami már olyan állapotban van, hogy ki lehet próbálni. A legújabb PC,



Impozáns kiállítás! Impozáns bejárat! Dukái



Na. Mindjárt jobban érzem magam!

Dreamcast, Playstation, PS2, N64, Gameboy és játéktérmi stuffok futnak nagyképernyős TV-ken és monitorokon, mindent kipróbálhatsz és annyit nyomhatsz rájuk, hogy bizonyosan belefájdul a fejed. Három eszméletlen nagy tereméből állt a kiállítás. Az legnagyobbban a vegyesen PC-re és konzolokra egyaránt fejlesztő cégek voltak, egy majdnem ugyanakkorában a Playstation 1-2, Dreamcast és Nintendo játékok nem cég szerint, hanem géptípus szerint elhelyezve, a harmadikban pedig a kisebb cégek és a kiegészítők (joy-ok, kormányok stb.) gyártói.

Most képzeljétek el! Ott van minden játék, amelyekről az elmúlt hónapok során csak mendemondákat hallottál vagy kósza Internetes screenshotokat láttál, és bármelyiket ki is próbálhatsz. Persze se



Sajnos Catwoman nem társat keresett – lettem volna a bőregere

időd, se kedved mindent végignézni, mert hiába ülsz le mondjuk az Eidos standján a Hitman bámulni tátott szájjal, ha a szemed sarkából észreveszed a Diablo 2-t. Mire odaérsz, máris inkább a Warcraft 3-mal támad kedved aprítani, feülsz, masszírozod kicsit az egeret, és már kocogsz is tovább

egy még hangosabb, még színebb és még nagyobb monitorokat kiállító cégpavilonjainak irányába...

Nehéz lenne megmondani, hogy ki volt a nyerő, hiszen minden cégnek volt legalább egy olyan játéka, amit mindenképpen be kell majd szerezni. Azt hiszem hogy nekem talán a Sierra volt a leg-szimpatikusabb, a Team Fortress 2, a Warcraft 3 és a Tribes 2 miatt. Nagy izgalmat váltott ki a THQ Army of Darkness-e is, és sokan csodálták az Electronic Arts Shogun: Total War-ját is.

A first person shooterrek természetesen hálózatra voltak kötve. Asszem a Ripcord standján láttam egyet, aminek a címét meg nem tudnám mondani, de jól festett. Valami Quake-szerű sci-fi örület, egy városban kellett rohanganl. Leültem egy kicsit, hogy megmutassam a másik 5 ipsének, mit tud egy magyar Half Life "bajnok". Küzdöttünk egy kicsit, mire mellém ül az egyik fejlesztő csávó. Elkezd magyarázni, hogy ez a játék ugyan még nincs kész, de azért kíváncsi a véleményemre, mert látja, hogy nem először játszom ilyen programmal. Mondom neki, hogy nagyon tetszik, de kissé vérszegény. Erre rögtön rávágja, hogy még egy hét kellett volna nekik a befejezéshez, de hát az E3 akkora esemény, hogy mindenképpen

osztanak, amott baseball sapkát lehet kapni, a Capcom standon egy narancssárgára festett hajú idióta üvölt a mikrofonba és cuccokat dobál a tömegbe, amiért az emberek egymást tapossák, és közben ütemesen üvöltenek: CAPCOM RULES! Milyen póló is az? Aha, végeredményben mindegy, szép színes. A gond csak az, hogy 100 pólóra 2000 ember jut. Mit csinál ilyenkor a magyar főszervező? Helyezkedik! Az első sorba ugye nem állok, mert a cuccokat dobálják hátrafelé. Hopp, jön egy – ugrás, Michael

Jordan is sírva nézné – megvan! Jön még egy – ugrás, közben elrugaszkodás egy pufi amerikai kölyök válláról – megvan! Jön a harmadik – ezért nem ugrani, hanem vetődni kell – lefejelek egy fekete kunta-kintét, de megvan! Oké, ennyi elég lesz a

üvöltést hallasz az Eidos színpad felől – megérkezett az új Lara Croft modell. Képen nem volt egy nagy durranás, így életben viszont úgy néz ki, hogy egyből a nevemre venném. Egy Harley Davidson mellett áll a kicsike, kapsz egy pólót és fotózkodhatsz vele. Persze ezen állnak sorba, a kétféle bodyguardok terelgetik a népet (mint a birkákat). Gondoltam álljon sorba, akinek hat anyja van, inkább beosonok a sor elejére...

A legizgalmasabbak persze a csajok. Először is a legtöbb



Aki akart, 10 percére a rabszolgája lehetett a hölgynek. Sárkányjelmeztben!

standon isteni hostess lányok fogadnak. Öröm velük csacsogni. A legtöbb cég körül felbért modellek osztogatnak cuccokat meg szórólapokat. Csomó beöltözött (vagy inkább vetkőzött) bige is flangál, ők valamilyen játékot hirdetnek. (Akis barna, aki a Majmok Bolygója mezben állt Zira és Cornelius mellett olyan szép volt, hogy majdnem megkértem – ugorjunk már át Las Vegasba és esküdjünk meg, mert szeretném összehozni magam vele.) A hab a tortán pedig a hivatalos manökenek megjelenése. Ők tényleg nagyon gyönyörűek – ilyet az ember csak magazinokban lát. Odapattanhatsz melléjük, és a fotós páli már nyomja is rólátok a polaroidot. Ha akarod, a saját kameráddal is kattintgathatsz. Azt hiszem, életem egyik legállatibb élménye az volt, amikor megpillantottam őt Playboy modellként. Azok a nők... Eldobtam kaszákat és rohantam fotózni. Miss február és március 1999. Névre szóló dedikált kép mindkettőtől, a többiekkel közös "karolós" fotó. (Nyaláboltam őket, mint egy polip.) Miss február a következőket írta a képre: "Martín, micsoda éjszaka volt!"

Tyler Martin Durdan



9:55. A jónép már alig várja, hogy betódulhasson...

ki akarták állítani. Aztán ott vannak a cuccok. Először csak bátorításként hesszeled a cégek pultjaira kitett posztereket, matricákat, kulcstartókat, mágneseket, tollakat, reklám szatyrokat és izgalmas műtűöket. Felveszel egyet-egyet, elkezd vadászni őket, nézed, hogy kinek a kezében mit látsz, és van-e neked már olyan. Ahogy telik az idő azt veszed észre, hogy leszakad a vállad a sok cucc alatt. Itt pólót

Capcomtól.

Néha észreveszed, hogy az emberek visítva odatöprenek valahova és egy másodperc alatt hetventagú sor alakul ki. Hopp, itt valaki dedikál! Nem más, mint Ash, az Evil Dead és az Army of Darkness sztárja. SZEMÉLYESEN! Gratulálsz neki, kezét foghatsz vele, egy képpel lettél gazdagabb. Őt méterrel odébb egy híres pankrátor a WWF-ből, mindig más sztár, naponta többször is. A félcsőben Dave Mirra tart BMX bemutatót, a világ bajnok. Arrébb Tony Hawk dedikál és komoly fejfel próbálja a róla elnevezett Playstation játékot. Egyszer csak



3DO

A 3DO Army Men sorozata állítólag (főként a cég szerint) rendkívül nagy siker, mindenestre valószínűleg nem tévedünk, ha azt gondoljuk, hogy a **Legends of Might and Magic** valamivel

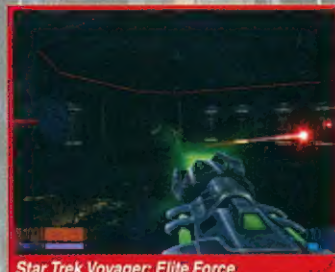


Legends of Might and Magic

nagyobb érdeklődésre tarthat számot. A New World Computing által fejlesztett akció RPG nem követi a hagyományokat: több karakter használata helyett csupán egyetlen ember főszereplésével kell boldogulnunk. Az online multiplayer játékban hatan vehetnek részt (a választható karakterek: boszorkány, druid, íjász, pap, keresztes lovas, amazon), míg a kalandozásokon kívüli deathmatch partikban 16-an harcolhatnak egymással. A megjelenés az év végén várható.

Activision

Az Activision hamarosan két játékkal is kedveskedik a Star Trek rajongóknak. A **Star Trek Conquest Online**-ról már a múlt számunkban beszámoltunk; egy fordulónként játszható stratégiai játék lesz, és kizárólag a neten keresztül fog működni. A **Star Trek Voyager: Elite Force** ellenben egy first person shooter, amit a Raven fejleszt. A Quake III engine-nel készült játékban eredeti, Star Trek-es helyszíneken járhatunk, s 40 szinten keresztül írhatjuk a borg jeles képviselőit. A cselekmény fontosabb részeinél közjátékokon folyik tovább az akció, tehát szemléltetést az egyjátékos módra "mentek rá". Ettől függetlenül van



Star Trek Voyager: Elite Force

multiplayer lehetőség is, ami nagyjából a Quake III kínálatával azonos.

Egy harmadik Star Trek játék is fejlesztés alatt áll, de azt csak

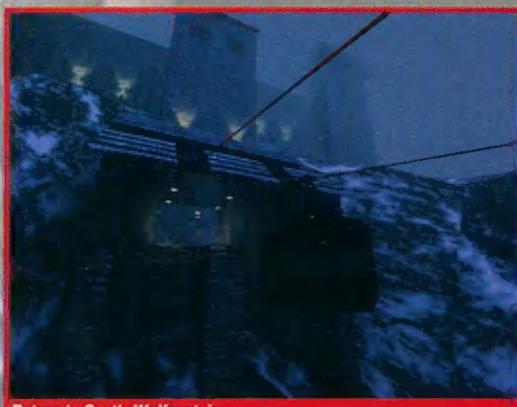
jövőre fogjuk megkapni. A **Star Trek: Bridge Commander** egy szimuláció lesz a Star Trek univerzum hajóival, s attól lesz különleges, hogy az akciót a kapitányi hidról és külső nézetből



Star Trek: Bridge Commander

is tudjuk majd irányítani. Az eredeti hajón pedig az eredeti legénységet találjuk: Picard kapitány és Data a saját hangján fog megszólalni.

A Quake III engine nem csupán egy Activision játékokban bukkan fel. Az újonnan alakult Gray Matter Interactive Studios fejleszt a legendás Wolfenstein folytatását **Return to Castle Wolfenstein**



Return to Castle Wolfenstein

címmel. Van okunk bizakodni, hiszen az új cég designerei a Xatrixből váltak ki, így olyan címeken volt alkalmuk dolgozni, mint a Redneck Rampage vagy a Kingpin. A játékban William J. "B.J." Blazkowicz szerepében azért kell visszamennünk a (kissé megszépült) német kastélyba, hogy keresztülhúzzuk Himmler terveit, aki halottak feltámasztásával kíván egy szuperhadserget létrehozni.

A **Vampire: The Masquerade - Redemption** egy népszerű papírfarmatú RPG számítógépes változata lesz – mint amint már korábban egy előzetesben is beszámoltunk róla. A játékban egy vámpír életének 800 évét élhetjük meg, ami a gyakorlatban annyit jelent, hogy sötét középkori várakban és sötét modern városokban egyaránt kalandozhatunk. Fordulónként zajló csatákra, klassz sztorira, és



Wamoiro: The Masquerade-Redemption

színvonalas online változatra fenhetjük a fogunkat – állítólag még a nyáron megjelenik.

A **Dark Reign 2**-ben a közeljövő



Dark Reign 2

apokaliptikus harca elevenedik meg, amikor a csekély elit réteg

egy kegyetlen rendőrszervezettel próbálja elnyomni a Föld lakosságát. A játékosnak természetesen az utóbbi kell kiállnia. A harcot a real-time stratégiai játékok szabályai szerint kell megvívni, csak hogy nem felülnézetből,

hanem 3D-ben. Ennek ellenére a fejlesztők könnyű kezelést ígérnek: például az épületeink és az egységeink állapotát bárhol lekérhetjük. A missziók skálája igen széles: városi küldetés, éjszakai, nappali bevetés, és küldetés extrém időjárásban – hogy csak nagy vonalakban térjünk ki rá.

Az örökké jól csengő név, a Civilization sem marad folytatás nélkül –



Civilization: Call to Power 2

persze ez alatt most az Activision-féle Civilizationt kell érteni. A **Call**

to **Power 2**-ben tudományos, kulturális, és gazdasági döntéseket kell hoznunk, na és persze katonai sikereket kell elérnünk, hogy i.e.4000-ből indulva akár 6300 éven keresztül óvjuk a birodalmunkat az ellenségtől és a széthullástól. Az előző részhez képest több új eszközt is kapunk a kormányzáshoz, a diplomáciához, és a kereskedéshez is. A diplomácia különösen nagy szerepet kap, mert a szomszédos civilizációk általában előbb tájékozódnak és tárgyalnak, mintsem rögtön támadnának, vagy szövetséget ajánlanának fel.

Az Activision új RPG-jére valószínűleg már sokan várnak, hiszen ugyanaz a D.W. Bradley dolgozik rajta, mint akinek a Wizardy V, VI, és VII-et köszönhetjük. A **Wizards & Warriors** egy középkori világban



Wizards & Warriors

játszódik, amire rászabadul egy gonosz fáraó, akit valaha elátkoztak, de sikerült megtörnie a varázst. A fáraót csakis a legendás Mavin karddal lehet legyőzni, amit a szájhagyomány szerint két pengéből kovácsoltak össze: az egyikben az ördög átká ült, a másikban pedig isteni áldás volt. Az első személy perspektívából játszható fantasy RPG-ben ezt a kardot kell tehát felkutatnunk, amiben segítségünkre lesz egy angyal és egy sárkány is.

Blue Byte

Amíg még tucatnyi lemezt kellett cserélgatnunk, csak hogy a Dragon's Lair megelevenedjen, de érdekes módon ez cseppet sem lombozott le minket. Ennek ellenére tény, hogy a rajzfilmszerű játék igazándiból a játéktérben volt az igazi, illetve később a CD-s gépeken. Mert valóban egy rajzfilmről volt szó, amibe a játékosnak csak időnként volt beleszólása. Csodálatos volt, de mivel kevés játékelményt tartogatott, idővel aztán szépen el is tűnt ez a műfaj. A Dragon's Lair főszereplőjét azonban csak nem hagyták feledésbe merülni, s neki is csináltak egy 3D-s kalandot. Dirk, a hős lovas ismét kardot



ragad, hogy kiszabadítsa hercegnőjét, Daphnet a gaz sárkány karmaiból. A **Dragon's Lair 3D**-vel tulajdonképpen újra végigjátszhatjuk a régi kalandot. Csak hogy ami új: a zord várkapun belépve, a zöld csápok között rohángálva most teljes birtokában vagyunk Dirk irányításának. Ahogy a cím is utal rá: kedvenc rajzfilmhősünk most 3D-ben ugrabugráll!



Dragon's Lair 3D



Dragon's Lair 3D

A Blue Byte idén is folytatja a legnagyobb sikersorozatát: az 1991-es debütálása óta immár a negyedik részénél tart a **Battle Isle**. Az új epizódban meglevenednek a Chronos bolygó szépséges tájai, illetve rajtuk a katonai egységek, mert mint megannyi folytatás esetében, haladva a trenddel a játék átment 3D-be. A **Battle Isle: The Androsia War** sajátos keveréke lesz



Battle Isle: The Androsia War

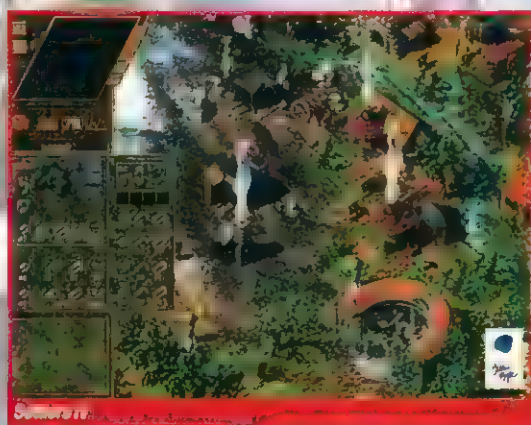
a real-time és a fordulónként játszható stratégiai játékoknak. Nagyon fontos ugyanis a tudomány fejlesztése, a gyárak kiépítése és a nyersanyagok biztosítása, de ugyanakkor a kulcsfontosságú részekenél (vagyis a hadműveletek szervezésénél)

továbbra is megmarad a játék a fordulónkénti, több taktikai érzéket igénylő játékmennetnél. A készítőik szerint ezzel a megoldással egy új generációt hoztak létre. Hogy igazuk van-e, azt majd csak ősszel fogjuk meglátni.

Settlers témában két új dologra is számíthatunk az idén. Ha minden igaz, már júliusra várható a **Settlers III Ultimate Collection**, ami az eredeti Settlers III-mal egyetemben

az összes megjelent kiegészítő is tartalmazza. A **Settlers IV**-et persze már nem sletik el annyira: az év végére van prognosztizálva. Lássuk, röviden a sztori! Morbus, a bajkeverő fel mer lázadni az istenek istene ellen, aki ezért száműzi őt a lehető

legborzalmasabb helyre – a Földre. Morbus mindent gyűlöl, ami zöld, ezért amikor megérkezik a mi zöldellő világunkba, fekete népe segítségével módszeres pusztításba kezd. A **Settlers IV** több szempontból is tovább lett



Settlers IV

fejlesztve. Grafikailag jóval kifinomultabb: a zoomolható nézet segítségével még a telepések legapróbb mozdulatait is nyomom követhetjük. A játékmennetben pedig már önmagában a sötét nép jelenléte is sokat változtatott. Morbus kertészei fekete gyökerekkel ültetik be az egészséges tájat, s teljesen kopárrá teszik a föld felszínét, amit kénytelenek vagyunk fertőtleníteni, mert csak utána foglalhatjuk el a sötét templomokat. Jómagunk háromféle néppel építhetjük a kis településeinket: római, maja, és viking telepések közül

választhatunk. Ezek nem csak külsőségeikben és építészeti stílusukban különböznek, de eltérő állatokat tartanak, más terményeket termesztnek.

Codemasters

A Codemastersnél egyértelműen a **Colin McRae Rally 2** a legnagyobb cím, többen már epekedve várják, hogy beülhessenek McRae Ford Focusába. Noha a PC-s változat



Colin McRae Rally 2

csak egy Internetes és Network móddal felpécizett konverzió, még így is gyönyörűnek ígérkezik – nem csoda, hogy a PlayStation változatot PlayStation2-színvonalúként emlegetik. Az első részt ízeire szedve teljesen újra írták az engine-t, s csak a legjobb dolgokat tartották meg. A kocsik roppant realiztikusan reagálnak a különböző időjárási tényezőkre, és amortizálódnak a vezetési stílusunknak megfelelően.

Továbbfejlesztették a pilóta saját nézetét, melyet apró rázkódások érnek, csak hogy még teljesebb legyen az élmény. Eddig még nem tapasztalt Arcade módot iktattak be, amiben nem is négy, hanem hat kocsilökdösődhet egyszerre. PlayStationre most júniusban fog megjelenni a játék – a PC-változatra azonban valószínűleg még várnunk kell kicsit.

Az **Insane** viszont már nemsokára itt van, s benne eszelősen kemény terepautózásra vállalkozhatunk. 25 féle terepen koptathatjuk a gumikat, melyek különlegessége, hogy teljesen nyíltak: bármerre mehetünk, nincs rögzített pálya – persze az ellenőrzési pontokat azért érintenünk kell. 20 különböző kocsi közül választhatunk: egy egészen extrém nyolckerekű járgánytól kezdve



Insane

sima terepjáróig tart a választék. Saját pályákat is tervezhetünk, s ami a legjobb mozzanat: LAN-on és Interneten keresztül is lehet majd játszani, sőt kifejezetten ezektől van a játék "kiélezve"

Cryo

A Cryo portján mostanában a **Devil Inside** játéka a főszerepet, de a **Time Machine** szintén felkeltheti a számítógépes kalandorok érdeklődését. Az H.G. Wells azonos című regénye



Time Machine

alapján készült a játékban magát Wellst kell alakítanunk, aki híres időgépen 800.000 évvel jövőbe lövi ki magát. A jövőben egy furcsa, idegennek tűnő terepre érkezik, ahol a viharok megváltoztatják az időt és kitörlik az emlékeket. Az idő egyensúlyát csak egy misztikus lény, egy féllisten, Khronos teremtheti meg újra. Őt kell megtalálnunk, hogy hősünk visszatérhessen a saját idejébe. Szépen renderelt háttérken, rögzített kameraállásokból látható a történet – megszokott Cryo színvonalon.

Úgy ránézésre **Tomb Raider+Alone in the Dark** ötvözetnek tűnik a **Hellboy**, ami egy népszerű képregény-sorozat feldolgozása lesz. Mike Mignola, a démoni képregényhős kitalálója személyesen felügyeli a játék



Hellboy



Homoo

fejlesztését. A hat epizódból álló a misztikus történetben egyszer középkori környezetben találjuk ördögünket, máskor meg egy idegen dimenzióban. A terep mindenütt nagyon Interaktív: orgonázhatunk a templomban, egy oszlop megrongálásával összedönthetünk egy épületet – ennivel komplexebb a cselekmény, mint a Tomb Raider-féle játékokban, már ha ezt komplexitásnak tekintjük.

Disney Interactive

Újabb Disney hősök lépnek át a filmvászonról (illetve a TV-képernyőről) a számítógépünk monitorára. Először is **102 Kiskutyával** leszünk gazdagabbak.



102 Dalmatians

Persze nem egyszerre, hiszen a éppen hogy a kutyusok kiszabadítása a dolgunk. A történet nyilván ismerős: robotizált csatlósai segítségével a gonosz boszorkány, Cruella De Vil Anglia összes dalmatáját összegyűjti – s nem éppen barátságos célokra. Bandit és Pepper, a két kiskutya kapja a feladatot, hogy kiszabadítsa őket. Az ebek a Disneytől megszokott színvonalon ugrándoznak a képernyőn: tudnak futni, ásni, bukfencezni, ugatni, szimatolni, no és természetesen a kutyaúszás sem esik nehezükre. A játék 16 pályáján magától értetődően a film színhelyei köszönnek vissza, így Londonban például megnézhetjük a Big Bent vagy a Buckingham Palotát és

leereszkeszhetünk egy elhagyatott, régi metróállomáshoz. Az egzotikus Agrabahba is ellátogathatunk, de természetesen oda már egy másik Disney játékban. Az **Aladdin Action Game**-ben a jó öreg Jaffar mesterkedik már megint:



Aladdin Action Game

továbbra sem tett le a trónigényéről, úgyhogy a városra szabadítja hasonszőrű nővérét, Nasirát. A gonosz boszorkány elbűvöli a palota lakóit és az öröket, így hőseinknek nem csekély erőfeszítéseikbe kerül



Aladdin Action Game

átvergődniük a pályákon. A "hőseinknél" nem véletlenül használtunk többes számot, hiszen amikor szükség van rá, meglöveghetjük régi barátunkat, a varázsszörnyet, időnként pedig Aladdin átadja a stafétabotot Abunak vagy Jasminének is. Agrabah piactere, a szultán palotája, sivatagi oázis, egy ősi város: ez csak néhány helyszín a kilenc pályából, melyek mind remek 3D-ben lesznek megalkotva.

Az **Emperor's New Groove Action Game** alapjául szolgáló film az év végén lesz bemutatva, s egy Inka mese feldolgozása lesz. Egy csodálatos utazáson járhatjuk be az Inka Birodalmat, miközben segítenünk kell Kuzcónak, a néhai császárnak, hogy vissza szerezzék az őt megillető trónt. Némí nehézséget jelent, hogy Yzma, a gonosz boszorkány egy lámává



Emperor's New Groove Action Game

változtatta. A játék sajátos vonása, hogy miközben Kuzco hegyen-völgyön átvág, találhat varázsfalokat, melyekkel emberi alakját ugyan nem nyeri vissza, viszont más állatokat felvehet – lehetünk denevér, hal, vagy épp teknős.

A fentiekén kívül a Disney még két másik Action Game kiadását is tervezi. Ugribugri kalandokba keveredhetünk Donald kacsával is,



Donald Duck Action Game

akinek szerelmét, vagyis Daisyt kell kimentenie egy megátalkodott varázsló karmaiból, és Buzz Lightyear is akciósba lép, méghozzá ezúttal egy fiktív világban, ahol ő nem csupán egy műanyag játék.

Csillagharcosunknak igazi lézere lesz, a szárnyaival repülni is tud



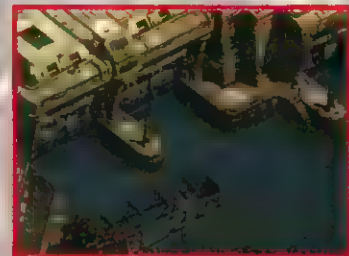
Buzz Action Game

majd, és Zurg császár valóban a legnagyobb ellensége lesz.

Eidos Interactive

Az Eidos az cég, aminek a PC-s kínálatára semmiképp nem lehet panasz. Hogy egy igazi ingyencsüggyel kezdjük, javában készül a **Commandos 2**. A felejtethetetlen háborús játék folytatásában új és nem utolsó sorban még szebb tájakon áshatjuk a harmadik birodalom sírját. Tengeralttjáró az Észak-

Európában a sarkkörli Jég alatt, a hírhedt Colditz börtön, egy japán anyahajó a nyílt tengeren: a legkülönfélébb célpontok vannak kijelölve kommandósaink számára. A formula maradt a régi, tehát embereinknek a tudásuknak megfelelően kell feladatokat adnunk, s ezért alapos tervezői munka is szükséges. Annyi újítás mondjuk azért lesz, hogy az



Commandos 2

alkotók kicsit felgyorsítják az eseményeket – bár hogy ezt miként tudják megvalósítani, az még az ő titkuk. A helyszínek kimunkáltabbak lesznek, már csak azért is, mert a nézet forgatható lesz, és belső terekben is akad majd tennivaló. A karakterek száma két taggal kibővül: egy tolvaj, egy csajszi, és egy kutya csatlakozik a többiekhez. Érdekesség, hogy a csapatunk tagjai cserélgethetik egymás között az eszközöket, no meg amint már megszokhattuk, az ellenségtől is zsákmányolhatnak dolgokat. Az ellopható járgányok szigorúan korhű típusok közül kerültek ki. Mercedes teherautókkal, Panzer III tankokkal rövidíthetjük meg a nyavalyás fritzeket, akik pedig továbbfejlesztett intelligenciával próbálják kiszűrni a diverzánsokat. Minden egyjátékos küldetés játszható lesz kooperatív módban is, több játékos részvételével.

A **Legacy of Kain: Soul Reaver** is



Legacy of Kain: Soul Reaver 2

új résszel gyarapodik. Kedvenc vámpírunk, Raziel, még mindig a mestere, Kain, nyomát követi, s ennek során visszautazik az időben, ahol megismeri Nosgoth birodalmának a múltját, illetve a vámpírkánok kihalásának az okát. A sötét hangulatú játék a korábbi rész vérvonalát viszi tovább: a terepet töltés nélkül (vagy



legalábbis ennek észrevehető jele nélkül) rajzolódik ki elénk, s a varázsfegyvereinken kívül a terepen található szűrő/vágóeszközökkel is hadakozhatunk. Kibővül a varázstudományunk, melyekkel Nosgoth titkait megfektjük, jóllehet a legjelentősebb hókuszpókusz természetesen továbbra is a szellemvilágba való transzportálódás, mely révén a szemünk előtt formálódik át a terep, mikor is nem csak túlvilági formák, de túlvilági lények is kibontakoznak.

Hogy egy teljesen más témával folytassuk, az Eidos fogja kiadni a nyári olimpia hivatalos játékváltozatát is, nemcsak egyszerűséggel **Sydney 2000** címmel. A "hivatalos" megjelenés magától értetődően azt jelenti,



Sydney 2000

hogy a résztvevő atlétáktól kezdve a stadionok architektúrájáig minden a valóságot fogja tükrözni – talán csak az eredmények fognak eltérni a hivatalos változattól. A sportolók remek motion captured animációkkal igyekeznek a dobogó legfelső fokát megszerezni, s tehetik mindezt háromféle üzemmódban, huszonkét olimpiai sportágban. A játék Arcade módja egy pontozásos rendszerű játék,



Sydney 2000

ahol csak a kiválasztott eseményeken, és azoknak is csak a döntőjében szereplünk. Az Olympic mód ellenben már jóval komolyabb: minden egyes sportághoz kapunk egy sportolót, és gyakorlatilag az egész olimpiát

végig kell játszaniuk. Végül a Coach módban edzősködéssé nyílik lehetőség. Az edzőteremben növelhetjük a sportolónk kitartását, erejét, sőt még a morálját is. Lesz multiplayer lehetőség is, tehát a futópályák (vagy medencék) mind a nyolc sávját emberi játékosok vehetik birtokba.

Lehet, hogy az olimpiai játékaival idejében startol az Eidos, de az biztos, hogy az **F1 World Grand Prix**-vel egy kicsit le van maradva a konkurenciától. A játék csak az év végén fog megjelenni, aminek maximum annyi a "haszna", hogy már benne lesz az összes idei végeredmény. A FOA licenccel készült játék természetesen tartalmazza az eredeti pályákat, istállókat, és így tovább. Azt már az előzetes képek is bizonyítani

látszanak, hogy a külalak igen megnyerő lesz: több kameranézetből is figyelhetjük, amint a leszakadó szárnyak és kerekek nehezítik a versenyzők dolgát. A látványhoz plusz maximálisan realisztikus

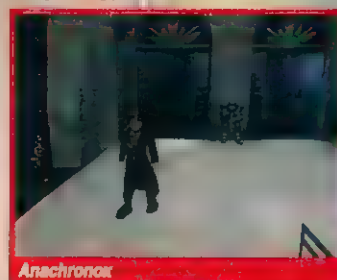
dinamika, és rendkívül okos computer-versenyzők fognak párosulni. A játékmódokat illetően a két szokásos cuccot kapjuk: Játéktermi és Arcade módot. Egyelőre úgy tudni, hogy nem csak a PlayStation-on, de a PC-n is lesz osztott képernyős, kétjátékos mód.



F1 World Grand Prix

Az **Anachronox** egy elég furcsa hangzású cím, mely azonban egy egész jónak ígérkező szerepjátékot takar. Végül is olyan a cím, mint maga a játék, pontosabban a játékban megismerhető bolygók. A játékban az **Anachronox** egy halálos vírus, amit egy idegen bolygón sikerült összeszednie néhány felfedezőnek. A kezdeti

főhősünk egy nem túl sikeres detektív, aki jókora adóssággal küszködik. Sylvester "Sly" Boots egy jelentéktelennek induló megbízatás során keveredik bele az egész galaxison átvezető, misztikus kalandba. Összesen hat, meglehetősen különös bolygón folyik a nyomozás, melyben ki kell deríteni, ki akarja elpusztítani a világot. Egyszerre három karakter



Anachronox

irányítható, s többszáz teremtménnyel kerülünk kapcsolatba, azon kívül járműveket és gépeket irányíthatunk, na és persze harcolhatunk. A küzdelem fordulónként zajlik, melyeknél nem csak a fegyvereinket kell helyesen megválasztani, de igyekezni kell a terepadottságokat is kihasználni. A fegyvereinket mellesleg mi "eszkábálhatjuk" össze különböző elemekből, ami – ha a készítők nem túloznak – 250 millió lehetőséget hordoz magában. A harcok nyilván elég vérbőek lesznek, hiszen tervbe van véve egy "Kidinstall" is a fiatalabb korosztály számára. A **Deus Ex** sztorija szerint a



Deus Ex

változatosság kedvéért az apokalipszis felé közeledik a világ.

Gazdasági káosz fenyeget, veszélyes vírusok pusztítanak, a terrorizmus mindennapivá válik. A szenvedés és pusztulás közepette egy ősi összeesküvés látszik kibontakozni a legendák árnyékából.

Hogy miben rejlik az összeesküvők ereje? Abban, hogy senki sem hisz a létezésükben. Kivéve persze a játék főhősét, akivel épp ebből kifolyólag keresztül kell utaznunk a világot Párizstól Hong Kongig, s szövetségeket kell keresni. Közben nem árt megtanulni rejtőzködni és taktikázni is, mert senkiben sem bízhatunk meg teljesen. Beszélgetnünk kell NPC szereplőkkel, mely beszélgetések rendkívül érdekesek, ugyanis minden karakter "emlékszik" a dolgokra, s ezeknek megfelelően alakul ki még a végkifejlet is. Az intelligens környezetnek köszönhetően végül többféle módon oldhatjuk meg majd az ügyet: célt érhetünk vérengzéssel,



Deus Ex

manipulálással, vagy rejtőzködéssel is.

A **Hitman: Codename 47** – amint a fejlesztői megfogalmazták – a "gondolkodós lövöldözés" kategóriába fog tartozni. Egy okos bérnyilkost kell alakítanunk, akinek a legűsekebb feltűnés mellett a legnagyobb hatásokkal kell végeznie a munkáját. Hitman a világ legkiválóbb és ebből kifolyólag a legdrágább bérnyilkosa. Kalandos életéből hat fejezetet élhetünk át: nagyon szép és életszerű 3D-s helyszíneken kereshetjük fel a célpontokat, melyeken az ellenség van annyira intelligens, hogy rejtőzködvé könnyebben boidogolunk, mint Rambo stílusát választva.

Az Eidos palettájáról bizony bőségesen válogathatnak a katonai

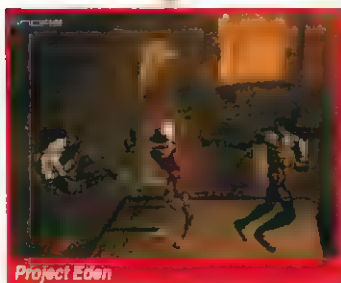


Hitman: Codename 47



Project IGI

beállítottságú játékosok: úgy tűnik, a **Project IGI** is egy jó választás lesz a számukra. A rejtőzködő kémkedés nagy divat az FPS-ek körében, s ennek mintapéldája ez a játék is. Az alapfelállítás mondhatni szokványos: egy volt orosz katonatiszt a fejébe vette, hogy nukleáris porhalmazzá változtatja Európát. Hogy megakadályozzuk terveit megvalósításában, keresztül kell üldöznünk Kelet-Európán, s szigorúan őrzött katonai objektumokba kell behatolnunk. (Arról nem szól a fáma, hogy esetleg egy magyar létesítményre is be kell törni, de ha igen, akkor az nyilván az easy küldetés lesz.) Egy jó kémnek többek között jártasnak kell lennie a tolvajlásban, a számítógépek meghackelésében, és a felderítésben. Megesik majd, hogy zajosabbnak kell lennünk, ugyanis az őrk – amint észre vesznek minket – minden mozdulatunkra reagálni fognak. A fegyverek igazi NATO szabvány alapján lettek kialakítva. Külön említésre méltó a térképészeti műszer, amivel pontos napalmtámadás is megrendelhető. A Tomb Raider első részének tervezői dolgoznak a **Project Eden**en, melyben megpróbálják összeolvasztani a Lara-féle stílust az FPS-ek világával. A nézőpont szabadon választható, de "belül" ugyanúgy látjuk a lábunkat és az árnyékunkat, mint kívülről. A másik érdekessége a játéknak, hogy egy négy fős csapattal



Project Eden

vagyunk (hálózati játék esetén mindegyik játékos emberi irányítású lehet), s menet közben válogathatunk embereink közül – mert persze a különböző karakterek tudása eltérő. A játék helyszíne egy hatalmas város, mely

annyira zsúfolt és szövevényes, hogy a napfény már csak a legfelül élő gazdagokat éri. A mélyben a szegénység dominál, még mélyebben, a föld alatt pedig bűnözők tanyáznak. Az általunk irányított csapat egy rendőrkülönítmény, ami néhány lopásos és eltűnéses eset miatt ereszkedik le a mélybe...

Végre egy játék, amiben nem közeledik, hanem már távolodik az apokalipszis. A **Startopia**

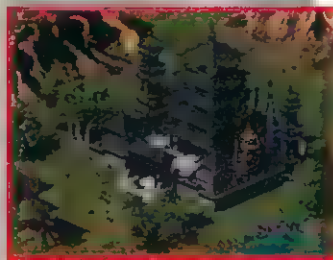


Startopia

világában elhagyatott, romos ürállomások keringenek magukban, melyek valaha egy erős birodalom szolgálatában álltak. Mindezt nekünk pedig arra kéne felhasználnunk, hogy a fedélzetükön egyesítsük a megtépzott civilizációk túlélőit. Az állomásokat először is rendbe kéne hoznunk, biztosítanunk kéne az életfeltételeket, majd aztán ha már vannak lakók, tovább is fejleszthetjük a lakótelepünket. Egy "működő" társadalmat kell létrehozni, melynek minden tagja egy külön személyiség. A polgárokat pedig le is kell foglalnunk, s ehhez 40 különböző létesítményt építhetünk az állomásokon belül. Persze egy vállalkozónak mindig akadnak konkurensei is. A szanaszét lebegő állomásokat kilenc különböző faj kezdi benépesíteni, úgyhogy előbb utóbb összeütközésbe kerülünk valakivel. Ha jóban vagyunk az illetővel, kereskedhetünk vele, de ha

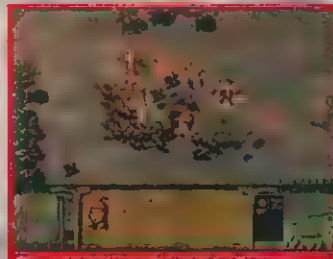
rosszban, akkor a fegyvereké lesz a szó.

Egy birodalmat kell kiépítenünk a **Three Kingdoms: Fate of the Dragon**-ban is, s némi túlzással még a sztori is hasonló az



Three Kingdoms: Fate of the Dragon

iméntihez. A hagyományos real-time stratégiai játék a régi Kínába repíti a játékost, ahol teljesen korhű körülmények között, sokszor a valós történelmi eseményeket kell lejátszanunk. Krisztus után 184-ben járunk, amikor a parasztlázadások leverését követően a Han Dinasztia hatalma annyira meggyengült, hogy a hanyatló birodalom összeomlott. Az összeomlást követően a legnagyobb hadurak ragadták magukhoz a hatalmat, s Kína három részre szakadt. A játékban az egyik hadúr szerepét kapjuk meg, akivel egy erős államot kell létrehozni. Kereskedéssel, a tudomány fejlesztésével, katonai sikerekkel,



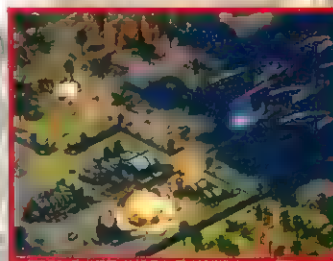
Three Kingdoms: Fate of the Dragon

és szövetségekkel szilárdíthatjuk meg a hatalmunkat. A végső cél pedig mi más is lehetne, mint újraegyesíteni Kínát.

Electronic Arts

Az Electronic Arts boszorkánykonyháján több nagy név is készült. Talán elsőként említendő a hárommillió nagyságrendben eladott **Command & Conquer: Red Alert** második része. A vörös

veszedelem ismét felüti a fejét: frissen kifejlesztett technológiákkal a bosszúra éhes Szovjet Birodalom megszállja Amerikát. New York és Washington már a kezükön van: a szövetséges erőket felkészületlenül éri a támadás. Vajon sikerül sárba tiporni az amerikaiak szabadságát? Rajtunk múlik, hiszen csakúgy mint legutóbb, ezúttal is választható mindkét fél. Az elődhoz képest új fegyverek és több városi csata lett kilátásba helyezve, valamint továbbfejlesztették multiplayer módot. LAN-on keresztül maximum nyolcan, Internetes kapcsolattal pedig négyen lehet majd háborúzni.



Command & Conquer: Red Alert 2

Egészen más stílusú lesz a **Command & Conquer: Renegade**. Ez ugyanis a cím ellenére nem egy RTS lesz: csapatok helyett csupán egyetlen Havocot irányíthatunk – a korábbi epizódokból népszerű egységmélies hadsereget. A 3D-s akciójátékkal tulajdonképpen testközelből vívhatjuk meg a C&C csatáit, a történet ugyanis arról szól, hogy a GDI utolsó reménységeként ott találjuk magunkat a terepen, s egyedül kell a NOD erőit felszámolnunk. Közben nem csak hogy a jól ismert fegyvereket használhatjuk, hanem a már látott tankokat, repülőket, motorokat vezethetjük. A küldetések során robbantgathatunk C4-gyel, hívhatunk légi támadást, de lopakodhatunk is, ha úgy kívánja



Command & Conquer: Renegade

az érdekünk. Még segítőtársakat is kérhetünk, ugyanis a multiplayer játékok között a deathmatch örületen kívül van kooperatív mód is.

A Max's a The Sims sikerén felbuzdulva máris készíti a **The Sims: Livin' Large** kiegészítőt, illetve a nagyobb szabású **SimsVille**-t. A kiegészítővel új helyzetekben tehetjük próbára a "Simjeinket". Őt új karriert alapozhatunk meg nekik, így a

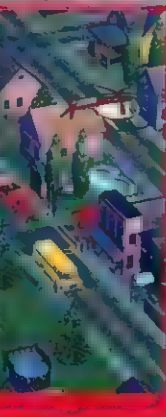


pártfogoltjainkból immáron lehet naplopó, zenész, parafenomén, zsurnaliszta, vagy hacker is. Figyelemre méltó az újságírói pályafutás: a legelső fokon a játékesztelő áll, míg a legmagasabban a sztárriporter. A lakások építészeti megoldásaiban is vannak új dolgok, úgymint újjagazd stílus, középkori stílus, illetve '50-es évek divatja. Különös, új élethelyzetek is adódhatnak. Mi történik, ha mondjuk klómlík a szemét a földre? Meglehet, hogy hamarosan csótányirtást kell rendelni.

A SimsVille már több, mint egy kiegészítés: ez már egy másik játék. Míg a The Simsben a hétköznapi családok legintimebb szférájába nyertünk betekintést, addig ebben a játékban szélesebb látókörrrel kell rendelkezünk, s egy egész város életét kell majd megszerveznünk. Az otthonokon kívül például boltokat is kell kreálnunk, s azután mindenhová a megfelelő lakót bekvártélyoznunk.



S nem elég betelepíteni őket: meg kell adni még az életük értelmét is. Mert ha mondjuk rosszul megy egy élelmiszer üzlet, kiürülnek a polcok, rosszabb esetben a tulaj lehúzza a rolót. Ha pedig szaporodnak a munkanélküliek, szaporodnak az



olyan házak is, amikre ráérne egy alapos tatarozás. Még a családi életre is gondot kell fordítanunk: ahol szeretik a gyerekek a kutyákat, ott logikus építeni egy kutyaházat... Az eszményi város építésébe majd csak valamikor jövőre foghatunk. Az Alice Csodaországban kissé meghökkentő feldolgozása lesz az **American McGee's Alice**. A fura adaptációban szereplő Alice jóval okosabb és rátermettebb mint az ismert alteregója, amire mondjuk szükség is van, mert a tébolyodott királynő által uralt Csodaország jóval kegyetlenebb. A Quake III engine-nel készült programban gonosz játékok és visszataszító teremtmények elevenednek meg, a meséből ismerős helyszíneken

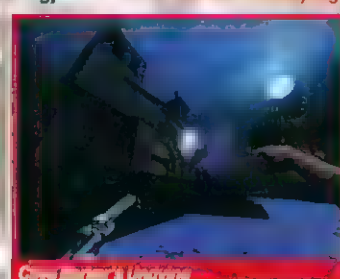


pedig különféle szurreális effektusok nehezítik a dolgunkat: mondjuk a tárgyak fölé emelkedünk, vagy épp mákszemnyire zsugorodunk össze. A bolondos terepnek megfelelően Alice speciális mozgáskultúrával van megáldva: nagyobb magasságokból is leugorhat, néhol mászkálhat a falakon, és így tovább. A fegyverek is nagy okosságok, mint például

ajándékdobozos bombák vagy pengéként funkcionáló,



dobálható kártyalapok. Ha netán Alice történetét nem találja valaki elég bizarrnak, az Electronic Arts egy horrorjátékkal is tud szolgálni. Az ősszel megjelenő **Clive Barker's Undying**



remek esti mesének ígérkezik. A rémtörténet szerint egy átok ereszkedett a világra, és csak Magnus Wolfram, az okkult tudományok mestere tud szembeszállni az emberiségre szabadult zombikkal és démoni teremtményekkel. A sztoriról ennél többet még nemigen tudni, viszont a rémisztő látványra garanciát jelent, hogy a játék Unreal engine-t fog használni.

A legújabb James Bond film játékváltozata úgy tűnik, még egy kicsit várhat magára – az év végére van kijelölve a megjelenési dátum. A **World is not Enough**-ot minden



eddiginél "Bondosabbá" akarták tenni, úgyhogy több mint 40 Q-féle szerkentű és fegyver fog gondoskodni róla, hogy 007-esként minden körülmény között

helytálljunk. A tíz küldetés a filmben látott színhelyeken fog játszódni, hogy csak néhány példát említsünk: versenyezhetünk Isztambul utcáin, sielhetünk a Kaukázusban, tűzharcba keveredhetünk egy orosz tengeralattjáró fedélzetén.

Az EA Sports természetesen az idén is felfrissíti a sportjátékait. Bár már eddig is csodálatos műveket köszönhattunk a cégnek,



az **NHL 2001**-ben és az **NBA Live 2001**-ben még szebb stadionokat, és még tökéletesebben mozgó játékosokat kapunk. Természetesen a tartalmi korszerűsítésre is adtak: a sportágak világában végbement összes változást figyelembe vették



– minden csapat, játékos az őt megillető helyre fog kerülni. Hasonlóak mondhatók el az EA Sports golfjátékáról is. A **Tiger Woods PGA Tour 2000**-ben páratlanul tökéletes szimulációt ígérnek: többek között új motion



captured animációkkal öt újabb PGA tour bajnok modelleztek le, akiket persze ki is hívhatunk a játék során. Már tényleg csak az hiányzik, hogy még a fűszálak is az eredeti helyükre kerüljenek...

(Természetesen ez csak a jéghegy csúcsa, a jövő havi számunkban folytatjuk az E3 termés bemutatását)

CARMAGEDDON TDR 2000

★ **Avagy hogyan oldjuk meg a gettók népesedési problémáit?**

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: SCI
Kiadó: SCI
website: www.carmageddon.com
Megjelenés: 2000. június

Jó hír a Lipót-mezői zárt osztálynak (meg azoknak is, akik siketesen titkolják kóros elmeállapotukat): hamarosan megint ellátnak a

Subate-ekeken. Csakhogy a szervezkedésre felfigyelnek a biztonsági erők, s meghozzák a szükséges ellenintézkedést: hatalmas falakkal vonják körül a gettókat. Ezzel minden remény elvesztett a bennrekedtek számára. A gettókban kegyetlen bandák és korrupciós rendőrök veszik át a hatalmat, akik a legkevésbé sem törődnek az emberi élet értékével – még a sajátjukéval sem. Látszólag úgy tűnik, hogy ezen a ponton konszolidálódik a helyzet. A gazdagok nyugodtan szűrcsölhetik a reggeli kávéjukat, míg az emberiség nagyobbik része szép csendben halódik a nukleáris poklokban. Mert hát a gettók-ból alítólag nincs kiút. De valóban nincs?

Ezt jómagunknak kell kiderítenünk. "A Carmageddon 3: The Death Race egy újabb lépés előre.

Max (a főhős) többé már nincs egyedül az utcákon!" – állítják a játék készítői.

Például a gyalogosok agresszívvá lettek: rohagnak az utakon. (A fenébe is! Miért nem hagyják magukat kiváshalni?) Civil autóforgalom meg betartja a szabályokat, s eltöröl az utunkat. Csupa semmirekellő mihasznal. Nem csoda, ha Max-szel,

a kocsival, avagy messzire lepattan-nak a motorháztetőről...

Bizony jó mókának ígérkezik a Carmageddon 3. A Death Race üzemmódban összesen 45 versenyen vehetünk részt, melyek 15 különböző helyszínen vannak megrendezve. Ehhez jön még 15 deathmatch aréna: nagyjából ennyi számszerűsítve a játék. A játék egy új, internetes játékkal is büszkélkedhet. 10 féle multiplayer mód közül válogathatunk, amiből 3 állítólag még a sokat látoit játékosoknak is vadonatúj lesz. Akinek pedig nincs "kapcsolata", annak a számítógépes ellenfelekkel majdnem ugyanezt az élményt ígéri. A Death Race-ben az aktuális feladatot tartják szem előtt a

még szebb is. A tájat dupla olyan távolságra rajzolja ki a gép, mint a korábbi epizódokban, és a speciális effektusok számát is megnövelték. Jöhetnek az előzetes screenshotok és videók még nemigen látszik, de állítólag tüköröződő felületeket, real-time árnyékokat dolgoztak ki. Ha például elmegyünk egy üvegkirakat mellett, láthatjuk tüköröződni a saját kocsinkat, illetve a kocsink fényezésén meg a házak rajzolódnak ki. (Bár ez egy kicsit már túl jól, s némi kételkedésre ad okot – de majd meglátjuk). A gyönyörű autókat természetesen rommá is lehet törni – hiszen végül is erről szól a Carmageddon. A horpadásokon kívül még a festéklepattogzást is hűen modellezték. Megeshet, hogy kilátszik a fémburkolat egy húzóssabb karambol után, illetve feketére pörkölődik a festék, ha netán valami tűz éri. Amúgy ha már a festéknél tartunk: át is lehet pingálni az autókat – erre egy külön szerkesztő programot kapunk. A játék D3D-t használ, s a fejlesztés során a készítő

Carmageddon ideje. Ismét újtúra indul a fluós futam, ahol az autók torese dicső hőstettnek számít, a gyalogosok gázolása pedig a művészi kifejezés egyik legfőbb eszköze.

Hát igen. Az amorális játék, ami sokak szerint demoralizálja a fiatal és ártatlan lelkeket – morális kérdések ide vagy oda – az egyik legsikeresebb autós játéknak számít. A harmadik epizód ismét hozza a formáját. A Carmageddon 3 valamikor a közel jövőben játszódik, amikor is szakadéknai távolság keletkezik a gazdagok és a kizsákmányoltak között. A gazdagok elköltöznék a nagyvárosokból, és paradicsomi körülményeket hoznak létre maguknak az elszeparált ún. Subate telepeken, miközben a tömegeknek nem marad más, mint a reménytelenség és a kétségbeesés. A gettósodás természetszerűleg gyűlöletet szül, s az egész végül oda vezet, hogy az egyik gazdagoknak fenntartott paradicsomot lerohanja, és kisajátítja a jó-nép. Ekkor telik be a pohár a Subatek lakóinál: mégsem hagyhatják, hogy a csöcselék tönkre tegye őket. A biztonsági erők a legegyszerűbb megoldást választják: "Atomot nekik!" A gettók teljesen kiégnek, milliók pusztulnak el ártatlanul. A "szerencsés" túlélők már nem emberek többé, csupán élő halottak. Radioaktív eső és sugárterhelés tizedeli őket. Azonban a támadás mégsem volt teljesen sikeres. A romok között bandák kezdenek összeverődni, akikben öröklött fokozódik a felgyülemlett gyűlölet. Bosszút akarnak állni a még ép városokon: a



A kocsik szörnyűen károsodnak a Death Race-ben.



többiek is: például ha úgy kívánja az érdekük, a Drivert megszegyezhető kemény üldözésekre is belemennek. A Carmageddon 3-hoz teljesen új engine-t használtak, amely – ha nem túloznak a saját "gyerekükkel" az SCI-nél –

csolatban álltak az összes nagyobb grafikus-kártya-gyártóval., így előreláthatólag kompatibilitási problémák sem lesznek. Már csak a játék betöltéséről kell tartani.

A Carmageddon fejlesztőit állítólag cseppet sem izgatja a játék körüli (főként a médiából hallható) negatív visszhang (mert mint mondják, az általuk megvalósított erőszak csak amolyan Monty Pythonos), de azért úgy tűnik, valamennyire kénytelenek törődni a cenzorokkal. A játéknak ugyanis két verziója jelenik meg: az egyik zombikkal, míg a másik úrlényekkel – utóbbit a német piacra szánják. Szegény németek...

illetve a jó kis piros járgányával tombolni támad kedvünk. A vágyunkat tokozzák a gondosan megtervezett helyszínek is. Csendes, szépen gondozott park golfpályákkal, lóverseny-pályával és egy csodás kis tóval: ez már eleve csábító. Azután ott van egy nagyváros-felemelkedő hídval, mozival, használható tereptárgyakkal (mint mondjuk egy daruval). A mozi jegypénztára előtt sorban állnak az emberek, majd ha közéjük hajtunk, csoportokban menekülnek. A gyalogosok gázolása ráadásul jóval életszerűbb, mint legutóbb. Nem csak feldarabolódnak, hanem ahogy kell: sodródniak

dupla olyan sebességgel fut mint a Carmageddon 2-ben, azonos kategóriájú gépen). S nem elég hogy gyors, de

ODDWORLD MUNCH'S ODDYSEE

★ Nem kell kéz és lábtörést kívánni – már kapjuk alapból

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Oddworld Inhabitants

Kiadó: GT Interactive

website: www.oddworld.com

Megjelenés: majd egyszer...

Vajon hogyan éreznéd magadat, ha eltörné a lábadat egy csapda ráadásul az egyetlen lábadat. Hogyan éreznéd magad, ha lelketlen

tudósok kísérleteznének veled, s egy idegen kőszüléket ültetnének a koponyád-ba, ráadásul mindeközben arra kéne rájössz, hogy a népedet teljesen ki akarják pusztítani? Valószínűleg kissé ideges lennél... mint ahogy Munch is így érez, az egyáltalán, kis rusnya teremfés. Csupán egy dallam rejtőzik a szívében és egy csatlakozó a fejében, s így vág neki a hosszú útnak, melyen megpróbálja visszatáncoltatni a fajtáját a kipusztulás szélére. Nagyon elszánt, pedig csak egyetlen segítségére számíthat: Abe-re, aki már önmagában is úgy néz ki, mint aki segítségre szorul. Persze Abe barátunk száznál is többet nem mindenkit téveszt meg: aki játszott már az Abe's Oddysseével vagy az Abe's Exoddusszal, jól tudja, hogy ő a

mudokon faj legkiválóbbika. Már kétszer is kivágta magát Munchéhoz hasonló helyzetekből, amikor is egyesek élmezési célra kívánták a népet felhasználni. De ne tévünk el a tárgytól, hiszen ezúttal Munch védőangyalát fogjuk megtestesíteni, az eddigi talán legcsodálatosabb 3D-s ügyességi/ kalandjátékban. Oddworld

állatvilágában Munch a Gabbitok közé tartozik, mely egy kétlábú fajta. Hő-sünk a szárazföldön esetlenül, csak ugrálva tud haladni, de csak vigyük őt víz közelébe, s lábát uszonyként használva úszik, mint a hal. Ebben a különös és enyhén szölvé elmebajos világban vele és Abe-bel egyes lényeket segítenünk kell, míg másokat bántanunk. Utóbbihoz több alternatíva is a

rendelkezésünkre áll, a közönséges fegyverek erőszakosságától kezdve az ellenség kontrollálásáig. Abe továbbfejlesztett pszichikai erejének köszönhetően a játékban szereplő összes teremtményt irányíthatjuk, beleértve még az ostoba vadállatokat is. Sőt még a robotok sem menekülnek előlünk, mert Munch meg a számítógépekkel tudja a bolondját járítani, köszönhetően két munkamániás sebésznek, akik egy

worldben beszélgetni kellett a szereplőkkel, akik különbözőképpen reagáltak a szavainkra. Jóllehet a szókészlet nem volt túl bőséges (ráadásul már néhány altájéki "szót" is magában foglalt), de az nem kétséges, hogy a rendszer mennyire bevált. A Munch's Oddysseeben minden eddiginél több lesz az interakció. Kibővítették a szókészletet, s a feladatok is összetettebbek annál, mint kísérgetni egy-egy mudokont. Gondoznunk, etetnünk kell néha az állatokat, mert a mesterséges

hardverrel szemben. Egyelőre még csak a PlayStation 2 képes a program futtatására. A PC-verziót akkorra tartogatják, amikor a legújabb kártyák segítségével utoléri PC-k a PlayStation2-t. Hogy ez mikor lesz? Hm... Dodonai jóslatokba most nem bocsátkoznék.

Tudjuk, személyiség volt ezt a fontos infót a végére hagyni, se ha mást nem, hát talán kedvet csináltunk



A játékban a karakter a sötét, ipari környezetben mozog, ahol a játék története játszódik.

csatlakozót operálták a koponyájába.

Hőseink feladatai alapvetően ugyanazok, mint az eddig megszokott Oddworld játékokban. Ártatlan lényeket szabadítanak ki, akikről azután gondoskodniuk is



A játékban a karakter a sötét, ipari környezetben mozog, ahol a játék története játszódik.



A játékban a karakter a sötét, ipari környezetben mozog, ahol a játék története játszódik.

kell. Csak hogy ami új: az állatok sokszor meg is hálálják a jócselekedeteket, s más helyeken, esetleg más minőségben (továbbfejlesztve) viszonzák a segítséget. Az Oddworld játékokhoz használt rendszert szerényen csak A.L.I.V.E.-nak (élőnek) keresztelték el a megalkotói, s ezzel arra akartak utalni, hogy ezt a kitalált világot valóban életre akarták kelteni. Az első két Odd-

iszonyúan izmos "motorral" lett felszerelve. Mind a figurák, mind a háttérak csodálatosak – de talán főként ez utóbbiak. Baromi jól néztek ki már az Abe-féle háttérak is, amikor a átvezetésképpen néha "beléjük hatolt" a kamera: ezúttal ugyanezt az élményt kell elképzelni, csak épp real time-ban. Immár nem képernyőről képernyőre haladhatunk, s csupán egy grafikai effektus a 3D, hanem teljes valóban – vagy legalábbis Munch teljes valójában – ott vagyunk Oddworldben. Egy csodás virtuális világban, ahol váltakoznak az éjjelek és a nappalok, sőt még az időjárás is. Az egyetlen gond, hogy ez a mesés világ elképesztő technikai igényeket támaszt a

egy PlayStation 2 megvásárlásához. Csak úgy érdekességgé azért mondjuk hozzátennénk, hogy az öt részesre tervezett Oddworld sorozattal elég nagyra törő tervek szöveget az Oddworld Inhabitants. Már most kijelentették, hogy az Abe's Exoddushoz hasonlóan lesz bonuszjáték Munchhoz is, de a harmadik rész már nem valószínű, hogy meg fog jelenni PlayStation 2-re. Hogy miért? Egyszerűen mert kevés hozzá a hardver. Egyre több és több lénnyel kívánják benépesíteni Oddworld-öt, úgyhogy az ötödik részt már ki tudja hány bites gépeken fogjuk futtatni, és mikor. Nem ma lesz, és nem is az idén: az egészen biztos.

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

★ Az ördög soha nem alszik...

SZEMÉLYI RAJZOLMÁNY

Fejlesztő: Capcom
Kiadó: Virgin
website: www.capcom.com
Megjelenés: majd egyszer...

A **z** élőhalottak általában fendőknek azzal kellemetlen szokással, hogy ahogy sem akarnak békében nyugodni. Ez különös képp igaz a Resident Evil zombijaira. A Capcom még véletlenül sem hagyja őket jobblétre szenderülni: már több mint 13 millió eladott játékban rémisztettek minket, minden esély megvan rá, hogy újabb milliót hozzátegyünk ehhez a számhoz. A harmadik Resident Evil (a már kinn lévő Play Station változat alapján) ugyanis már egyértelműen újabb kasszasiker.

A Resident Evil: Nemesisben a zombik minden eddiginél nagyobb offenzí-

lő bizonyítékok mind bennétek az Umbrella felrobbantott kastélyában, ráadásul a korrupt rendőrfőnök (Irons) igyekezett eltussolni az ügyet. Jill így nem tehát mást próbál elmenteni a végzetébe rohánó városból. Kicsit elkésik ezzel! A várost hihetetlen gyorsasággal özönlik el az élőhalottak. Menekülés közben hősönkre felkeresi Brad Vickerst (a helikopterpilótát, aki az első részben kimentett minket, a második részben pedig már mint zombi bukkant fel), a kollégáját már éppen kószolgtatják a zombik, amikor végül megmenti. Bradtól értesül a legfélelmetesebb mutánsról, aki csak létezik: Nemesisről – a legfőbb és legszörvösebb mutánsról. Egy irtózatosan erős szuper-zombi kell elképzelni, ami csaknem emberi intelligenciával bír, így még fegyvereket is használ. Vele persze hamarosan személyesen is találkozunk, és ez a találkozás majdnem végzetessé válik.

Ekkor lép színre a második játszható karakter: Carlos Oliveira. A dél-amerikai fickó meglepő módon az Umbrellának dolgozik, de ő ettől függetlenül

zött átfedés, is akad – vissza nézünk például az első részben elhagyott gyártelepre. A rothadó zombikból is több van, számban és minőségben egyaránt. Tízféle különböző zombi támad ránk, melyek között megvannak az első és a második rész fazei, plusz számos ismeretlen, új teremtmény is felbukkan. Kellemetlen fejlemény, hogy sokuknak megvan az a visszataszító képessége, hogy újratelelődnek. Az viszont annál kelme-

sebb, hogy újabban lehet ügyeskedni a harokban. A támadásokat elkerülendő új mozdulat az elhajolás, a hátra-arc pedig a menekülésnél rendkívül előnyös. Ezúttal a terep is szerepet kapott a védekezésben: mondjuk felrobbanthatunk egy gázpalackot és ehhez hasonló. A löszer utánpótlása is újkeletű dolog. Van nálunk egy

speciális műszert, azzal magunknak kell löszert gyártanunk. Különböző porokból kotyvaszthatjuk össze a muníciót, és valamennyi fegyverhez (plisz-

esetében is megfigyelhető). Van tehát Original és Arrange mód (a játék európai és japán verziója), már alaphoz választható hősönknél több ruha, sőt már alaphoz választható az "öldöklős" Mercenaries mód is. Utóbbinak csináltak egy Internetes változatot, amivel feltölthetjük az eredményünket egy speciális weboldalra – már persze ha vagyunk olyan jók, hogy világviszonylatban is lábdába rúgnak. Van továbbá még néhány apró semmiség, úgy mint néhány extra kosztüm Jillnek, és egy-két desktop csecsebecse – például ha úgy kívánjuk, egy zombi fog a pointerünk nyomába eredni.

Bár egyesek szerint a Resident Evil kezd lerágott csonttá válni, abban

egészen biztosak lehetünk, hogy a Resident 3 nem lesz veszteséges befektetés. Hitchcocki rendezői fogásokkal gondoskodnak újabb és újabb izgalmakról, minek köszönhetően még egy szimpla üvegcső-römpölés is ugyanolyan vérfagyasztó, mint egy hátulról

támadó zombi. Azt tehát el kell ismer- ni: míg ilyen színvonalon borzonghatunk, addig valószínűleg mindig lesznek, akik szívesen szopogatják ezt a "csontot". Előreláthatólag valamikor a nyáron kapjuk meg az ideai zombiadagunkat.



vába fognak. Egy kicsit talán már túl is van dramatizálva a bevezető képsor: egészen fürge rusnyaságok lépik a Raccoon City utcáit. Hiába érkezik a katonaság karöltve néhány kommandóssal: a halhatatlan szörnyetegekkel nem bírnak. Teljes táratat lőnek ki hátastalanul, fröcsög a vér, de a halottak már csak nem tudnak halottabbak lenni. Teljes a káosz és a pánik.

A korábbi részek ismerőiben joggal merülhet fel a kérdés, hogy egyáltalán honnan van még ebben az elátkozott városban élet, amikor legutoljára egy szellemvárost hagytunk magunk mögött. Nos a magyarázat egyszerű: 24 órával járunk a Resident Evil 1 után, és a második rész még csak néhány óra múlva kezdődik. A Capcom-féle történeftézis újabb bravúraként tulajdonképpen egybefolyik a két sztori.

Jill Valentine már ismerős lehet az első részből: ezúttal ismét őt irányíthatjuk. Hősönkre nagyon feldühítette, hogy senki nem hitte el neki, amit az Umbrella vállalat titkos kísérleteiről kiderített. A veszélyes T-vírusról szó-



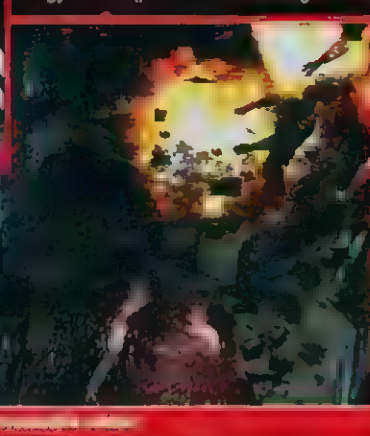
"jóliu": a cég fertőzés elhárító egységénél szolgál...

A Nemesiszel a Capcom leggyorsabb módszerrel gyarapította a sorozatot: mondván ami kétszer bevált, az harmadszorra is be fog. Technikailag tehát nincs változás az első két rész óta: a háttérrel előre renderelt és statikusak, a szereplők poligonosak, a közjátékok pedig remek animációk formájában elevenednek meg. Változás inkább mennyiségileg tapasztalható – nyilván a rajongók legnagyobb öröme. A játék nagyobb, rémisztőbb, véresebb. Nagyobb, hiszen most valóban bejárhatjuk egész Raccoon Cityt. Külön jótéka, hogy a helyszínek kö-



tol, shotgun, gépkarabély, gránátvető) a keverési arányoktól függően, mondjuk normál, savas vagy épp tüzes lövedéket is előállíthatunk.

A PC-verzió sajátosságai szinte ugyanazok, mint legutóbb a Resident 2-ben (és amint az a Dino Crisis



ALONE IN THE DARK 4 THE NEW NIGHTMARE

★ **Negyedszer is a sörétség mélyén**

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: DarkWorks

Kiadó: Intogrames

website: www.aloneinthedark.com

Megjelenés: 2000 utolsó negyedév

A mikor teljesen egyedül vagyunk s démoni erők fogságában vergődünk, és mindez egy játékban történik velünk: nos ez az a stílus, amit egyszerűen csak "túlélő horrorok" szoktak nevezni, s igen



nagy népszerűségnek örvend. Ki tudja, miért, de szeretünk rettegni a sötétben. "Éls" például az a Resident Evil sorozat. A horrorjáték, mint fogalom, manapság szinte egyet jelent ezzel a névvel. A Capcom már négy éve ijesztget minket a zombijaival, s konkurensének eddig jelentősebb csak a Konami-számított a Silent Hill (egy



PlayStation játékkal) – nem véletlen, tehát az egyeduralom. Most azonban fordulhat a kocka, s talán a Capcom-nak van oka egy kicsit megijedni. A stílus nagy őreje, s egyben alapítója ugyanis a visszatérését tervezi.

Még jócskán a '90-es évek elején
lértünk amlé...

zolt hatással, aminek hatásai akkor leírhatatlanok voltak. A két változható főszereplő alakja ugyan alig különbözött holmi pálcikáemberektől, de a filmszerű képváltások már akkor is megtették a magukét. A másik fontos hangulati elem maga a sztori volt. H.P.

Lovecraft, a híres horror-novellista Cthulhu mítoszára épült a játék története – aki olvasta a szerző valamelyik művét (bár magyar fordításban sajnos nem sok jelent még), az már egyből is képet alkothat a dologról. Leppangó és poronnyok káoszát a színpadon, melytől egy-egy képsíkra kerültek be magukkal hozott díszek és kiegészítők, a fény és a hang segítségével a nézők szemébe tűntek. A színházban a fény és a hang segítségével a nézők szemébe tűntek. A színházban a fény és a hang segítségével a nézők szemébe tűntek.

re sietett, aki a változatosság kedvéért szintén egy szellemkastélyba invitálta. Barátja kérésére Cambynak egy elrabolt kisdiányt kellett kimentenie egy többszázéves kalán kastélyból, majd jött a harmadik elem, amelyben a lány meghalhatott, ha nem találja meg az elvesztett tárgyat. A film végén pedig a lány meglepetésére a királyi udvarban a király és a hercegnő szerepe fordult meg.

...ra.
...ba.
...as
...évek...
...ra... most
napjaink...
...és...
Mindenestre tovább
...ra sem kifizetődő.
...
Camby barátjának
...lenni, mert csak úgy
mint a második rész,
az "Új Rémálom"
megint úgy kezdődik,
hogy egy jóbarát
patkol el. Charles
Fiske? Holten találja a
titkoszats Shadow
Island nevű szigetén
Fiske volt az alapítója
annak az ügynökség-
nek, aminél hősünk is
dolgozik – a társa
korábban viszont a 719-
es Irodánál volt. Utób-
...
...kell, hogy egy titkos szor-
...valaha az USA-ban élő
...ak utószóra hoztak létre,
... vezetője egy inkognitóban,
...örtelen vért... magyar
...eresztes Párt...
...származottja. Camby...
...yomozni, s ennek során...
...eljut Fred Johnsonhoz, a
...nökhoz, aki már több éve beépült
...as Irodába. Johnson...
...gy Fiske három ősi kőtábla van ke-
...ott, melyek állítólag egy... szet-
...letti... rendkívül veszélyes...
...jelent... kulcsot. Egyben felajánlja hős-
...sunk, hogy vegye át Fiske helyét.

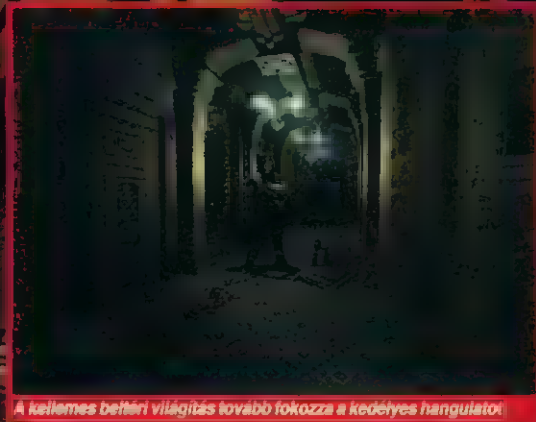
Carmoy nem mond hamis: legtöbb célja, hogy bosszút álljon barátja gyilkosán. Hideg téli napon érkezik a vészjósló szigetre, s szinte amint kiszáll a helyszínre, máris misztikus lények próbálják az útját állni. A szigeten alig maradt ember lakó, s akik maradtak, azok is pánszörnyűségekkel küszködnek. A vidék minden

NE
DARK

A keresgélés elég sötét légkörben zajlik – a szónak minden értelmében. Gyönyörűen kidolgozott hátterek mozoghatnak, de ezek nagy része sötétbe burkolózik, és sokszor csak az elemilámpánk fényére támaszkodhatunk. A fényeffektus csodálatos – talán csak a Nocturne-ben láthattunk hozzá foghatót. Ráadásul a fény-árnyék váltakozás nem csak kísérteties hangulatot kölcsönöz a helyszíneknek, de a cselekményben is nagy szerepet játszik.

szik. Hősünk a jó harcosaként viszi magával a fényt, míg a gonosz általában bújkal a sötétben. Például hatalmas pókok függnek le a plafon sötét szegleteiben, s ha kihálad alattuk az óvatosan játékos, nyomban a nyakába ugranak. A függőpókka! el tudjuk tisztítani a rusnyaságokat, de persze a fény nem elég, így meg kell magagában

Hogy milyen fegyvereket tudunk használni, az attól is függ, melyik szereplővel vagyunk éppen. A játékról érkezett legutóbbi hírek tanúsága szerint Camby megint kapott női társat. Aline Cedeno mint antropológus megérkezik belőle az ügybe. Egy bizonyos indián törzsnek egy több ezer éves ősi fegyverszék bukkant, s ez a szentzárós leírás vezérli a szigetre – kanyarog akár írni róla. Aline olyan sorozatával lesz felszerelve, ami fényes díszekkel is ki, amiylek azután a falakon (továbbá paltán)ak Camby pedig plazmafényekkel, egy miniatűrűk tűnő szerstükkel, végül kisebb atomrobbanást okozó energiafegyverrel írhatja a gonosz. Most csak egy kérdés maradt hátra: mikor foghatunk a nyomozás-hoz? Sajnos ez is egy olyan titok, ami talán a kastély egyik sötét bugyrában rejtőzik. Egyelőre annyit tudni, hogy valamikor a év vége felé fog elkészülni a játék.



A kellemes beltéri világítás tovább fokozza a kedélyes hangulatot.

SUDDEN STRIKE

★ Hirtelen csapás az RTS-ek lelkivilágára

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

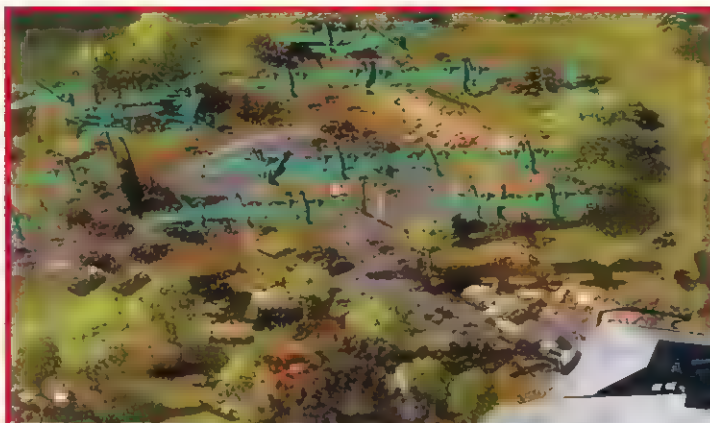
Fejlesztő: CDV

Kiadó: ?

website: www.suddenstrike.com

Megjelenés: 2000. nyár

Hollywoodban úgy mondják: ha tuti sikeres filmet akarsz csinálni, tegyél a főszerepbe kisgyereket vagy egy kutyát. A dolog meglepően jól működik, sőt, más szórakoztató iparágakban is egyre inkább érzékelhető (mármint nem a gyerkőc/kutya dolog, hanem hogy bizonyos témák biztos, szolid sikert



ra, szinte csak az ellenséges légerő levadászásánál hiányolja az ember. A tereptárgyak, illetve maga a terep is teljes mértékben lerombolható-szétlőhető-a földdel egyenlővé tehető. Ez egyrészt újabb grafikai parádéra ad módot, másrészt komoly taktikázásra lehetősége rejlik benne. Egy híd lerombolásának/megvédésének a jelentőségét talán nem kell különösbene ecsetelni, de megtehetjük, hogy például tankjainkkal utat lövünk magunknak az erdőben, vagy hogy gyalogosaink néhány tucat kézigránattal járhatat-



...és ami maradt utána. A Zöldek foghatják a fejüket!

Egy légtámadás...

még jobban a fókuszba állította az emberiség történelmének remélhetőleg nem-csak eddigi, de minden időkre vonatkoztathatóan legnagyobb háborúját, ijesztő mennyiségben

hoznak, szinte függetlenül a tartalomtól). PC-s játékfronton ilyen biztos tipp a második világháborús stratégia témája. A nyugdíjkorhatár felé járó veterán stratégák még az óidőkben, Spectrumon kezdhették a Stalingrad-dal, Arnhemmel, Vulcannal és társaival, aztán C64-en a Storm Across Europe következett, PC-n pedig a Panzer General- a Steel Panthers- és a Close Combat-sorozat bizonygatta tovább, hogy igen kellemes bevételt tud termelni egy hexatáblás térkép és néhány Tigris tank... Spielberg atyánk Ryan közlegényének sikere aztán

kezdték el özőlni a világháborús játékok, immár nemcsak a megszokott hexatáblás-tologatós kivitelben, de Commandostól Mortyron át a 101th Airborne-ig mindenféle stílusban. A Close Combat sokak őszinte megrökönyödésére real-time mederbe terelte a hagyományosan a körökre osztott stratégiák uralta témát, és ezt a vonalat követi a német CDV kiadó gondozásában a nyáron megjelenő Sudden Strike is. A fejlesztő kilétét egyelőre sűrű homály fedi, amire a kiadó még direkt rá is játszik, nem mulasztják el minden egyes nyilatkozatukban megemlíteni, hogy mennyire

szeretnék a készítőket megóvni a média rohamától, dolgozzanak csak nyugiban, majd ha elkészül a játék, kiléphetnek a reflektorfénybe. Hát, nem biztos, hogy ez az ideális hozzáállás, mindenesetre azért néhány feltűnési viszketegségben szenvedő kolléga (például John Romero és díszes társasága)

példát vehetne róla. Tehát egy második világháborús környezetű valósidejű stratégiáról van



szó, természetesen az építkezés, egységgyártás, kiképzés és erőforrás-gyűjtögetés mindenféle nyűgje-gondja nélkül, kizárólag a csapataink irányításával kell törődnünk földön-vízen-levegőben, nagyjából a Mechcommander által kitaposott ösvényen tovább haladva. Aki erről a Close Combat-széna

lanná teszik az utat az ellenfél nem igazán terepjáró jellegű járgányai számára. Ezek így együtt elég derekas taktikai arzenált adnak a játékos kezébe, és garantálják, hogy nem az egér gombjának nyomogatási sebeségén, hanem tényleg a stratégián fog

tagjaira asszociálna, téved: itt egyrészt a hozzáállás (egy-két tucatnyi irányítandó egység helyett több száz), másrészt a kivitelezés is más, madártávlatból, izometrikus 3D-ben szemléltethetjük a sprite-ok képeiben megjelenő egységeinket, leginkább a Panzer General legutóbbi, 3D-s részére emlékeztető módon. Ha már a grafikánál tartunk, hát, amellet aztán igazán nem lehet szó nélkül elmenni. Ugyan nem a mostanában menő "annyira 3D vagyok, hogy még a forráskódomból is poligonokból van összerakva"-trendet követi, nem forgatható-zoomolható a kamera, cserébe viszont a táj, a terepelemek, az egységek mind-mind gyönyörű szépen, aprólékosan kidolgozottak, és a néhány hete elérhető játszható demó tapasztalatai alapján az animációk is egészen élethűek (na persze akadnak még bugok: a tank módjára egy helyben a tengelye körül megforduló teherautó például meglehetősen komikus látvány). Fura módon nem is nagyon hiányzik a mozgatható kame-



Van valaki, aki nem szereti a Tankcsapdát?

múlni a háború sorsa. Mondjuk képzeljük el azt, hogy a jó öreg Sid Meier Gettysburg!-jét pofozzák át a készítő második világháborúsra, már jó úton járunk.

A grafika után a második szembeötlő dolog, hogy milyen sokféle egységet irányíthatunk a játékban. Mivel az engine egyszerre maximálisan ezer (!) egység mozgására lett tervezve, hülyén is nézne ki, ha az az ezer mondjuk egyféle tankból és kétféle gyalogosból állna... Nos, a változatos ságra nem lehet panasz, tucatszám kapjuk a különböző típusú gyalogos, tank, csapatszállító, repülő és egyéb csapatokat, tulajdonképpen az egész világháborús arzenál szépen le van fedve – ez nem igazán megszokott





A légideszantot lelkes fogadóbizottság üdvözi

dolog real-time stratégiától, de nem az egyetlen dolog, amit a körökre osztott ősökől örökölt a Sudden Strike. Például a lőszerutánpótlásunkat magunknak kell megszerveznünk előrenyomulás közben, csakúgy, mint a légitámogatást. Minden egyes csapatunk tapasztalati pontokat kap a hadmozdulatok során, és folyamatosan fejlődik, ráadásul a túlélőket tovább is vihetjük a következő pályára. Mivel csak korlátozott számú utánpótlást kapunk minden bevetés elején, a veterán katonák gyűjtögetése kulcsfontosságúvá lép elő. Meglepő módon a látványos kivitelezést sikerült a készítőknél összeházasítani az élethű játékmennel, plusz ezernyi apró ötlettel, újjátszal megfűszerezni az egészet (a lég- és tankelhárító lövegek elfoglalhatók és korábbi gazdáik ellen fordíthatók, a lelőtt repülőgépek lezuhanva óriási pusztítást okoznak stb.). Ennek eredményeképpen a játék (legalábbis a demo és a készítő nyilatkozatai alapján ítélve) meglehetősen nehéz lesz, nem "koca-stratégiának" készül. Ha nem építünk ki normális stratégiát, csak megyünk bele a vakvilágba, nagyon kaotikussá válik az egész és teljesen esélytelenek vagyunk (tehát muszáj nagyon odafigyelni, nem lehet csak úgy félgőzzel játszogatni, szórakozni vele), még a legkönnyebb fokozatban is. Azért nem reménytelen a dolog, csak egyszerűen rá van kényszerítve a játékos a gondolkodásra. Az irányítás egy picit túlbonyolítottnak tűnt elsőre (na ja, ezer egységet nem egyszerű elvezényelni), bár ügyes hotkeyek vannak a játékban, de éppen a rengeteg féle egység miatt kicsit hosszadalmas, míg megtanuljuk mi mire használható, és igazán kézre áll a dolog.

A Starcraft óta megszokhattuk már a real-time stratégiák törvényszerűen három játszható oldalának és hadjáratának jelenlétét – ez most sincs másképp, bár a bűvös hármas számról esetünkben alighanem inkább a történelem, mintsem a divat majmolása tehet. Az első hadjáratot a Harmadik Birodalom oldalán küzdhetjük végig, és a háború első néhány éve, azaz Európa lerohanása a téma. Ahogy az várható, itt elsősorban a technikai

A multiplayer természetesen nem maradhat ki egyetlen ilyen jellegű programból sem, bár itt egy kicsit veszít a történelmi élethűségből a 12 fős "Üsd-akit-érsz" típusú deathmatch (ettől függetlenül jó mókának ígérkezik), az igazi stratégiák inkább a négy személyes teamplayt fogják választani. Az mindenesetre biztató, hogy a játék erősen taktikai jellegéből fakadóan a multiplayer RTS-eket rendszeresen hazavá-

gó rush-"stratégiák" eleve használhatatlanok. Mivel a játék minden látványossága ellenére megmaradt a 2D-s és sprite-os megvalósításnál, nem kell hozzá különösebb erőgép. A kiadó által világgá kürtölt P200+32M RAM összeállítás ugyan nem muzsikál különösebben jól a demóval (mondhatni sehogy), de egy közepes Celeron konfiguráció még egy több száz résztvevős csata sűrűjében is szépen elvezényli a dolgokat (és 3D kártya sem kell hozzá). A játék elvileg még a nyáron a boltokban lesz, a kiadó pontosan tudja, hogy muszáj neki még jóval a Red Alert 2 előtt piacra kerülnie, és nem

lenne egy életbiztosítás

direkt a Westwood késésére építeni. Remélhetőleg a sietség nem fog a tesztelés rovására menni,

reménnyel tölthet el minden stratégiát az, hogy már javában

folyik az első kiegészítő CD és a folytatás fejlesztése is, tehát alaposan meg van itt tervezve minden...

Külön öröm a stílus honi rajongóinak, hogy a madarak azt csiripelik, egy magyar cég a játék teljes honosításának témájában puhatólózik!



A híd nem túl messze van, hanem romokban

főlényünket kell majd kamatoztatni az esetenként nyomasztó számbeli fölényben levő ellen ellen, akik persze ráadásul hazai pályán, állig beásva és bevédekezve várják a rettegett Wehrmacht érkezését. A sikeres hódítók ezután a Barbarossa-terv részeséivá válnak, azonban fordul a kocka, és orosz oldalról kell megakadályozni a kelet felé terjeszkedést. Itt változik a stílus is, hiszen az ügyes taktikázás, a technika kihasználása után most a sokszáz fős csaták és a terep (na meg a zord időjárás) kihasználása, saját hasznunkra fordítása lesz a győzelem kulcsa.

Talán a játék leglátványosabb csatái kerültek bele ebbe a hadjáratba, elég ha csak Kurszket és Sztálingrádot említem, mindenki el tudja képzelni, mi is vár rá az orosz pusztákon... A harmadik hadjárat abszolút nem meglepő módon a szövetséges hatalmak oldalán játszható, és Normandiát, a partraszállást, és a náci utolsó elkéseredett próbálkozásainak visszaverését dogozza fel. A stílus tehát megint változik, és az invázió előkészítése, majd végrehajtása kerül előtérbe, lehetőleg kisebb veszteségekkel, mint az anno a valóságban, ahol a partra szálló csapatokat támogató ejtőernyősök veszteségeit esetenként 90 százalékra becsülték...



Itt valaki jellemző győzelmet aratott - de vajon kicsoda?





DINO CRISIS

★ A dinók már rég kihaltak, de még mindig éhesek

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Capcom
Kiadó: Virgin
website: www.capcom.com
Minimum konfiguráció: P166, 32MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P-II 266, 64MB RAM
3D gyorsító: Direct3D
Multiplayer: -

Miközben a Capcom egyre újabb részekkel és konverziókkal gyarapítja híres horror-sorozatát a Resident Evil-t, párhuzamosan egy új címet is újjáír indított, nehogy már csak a zombiktól kelljen rémüldöznünk. A Dino Crisisben a Resident Evil-t összeházasították a Jurassic Parkkal, vagy úgy is mondhatnánk: a zombikat dinókra cserélték.

A játék sztorija egy kis talán erőltetettnek tűnik, mindenesetre az alábbiakról van szó. Egy speciális egység három katonáját ismerhetjük meg, akiknek egy titkos tudományos kutatást kell kivizsgálniuk az isten háta mögötti Ibis-szigeten. Korábban már bejutott egy ügynök, akinek a jelentése szerint ugyan a fejlesztés nem katonai céllal folyik, de a tudósok között van egy gyanús alak: Dr. Kirk, akinek már három éve meg kellett volna halnia. A lángelme a leg-tisztább energiaforrás után kutatott, amikor egy baleset folyamán életét veszítette: eddig így tudta mindenki. Kommandósaink azt a küldetést kapták, hogy elhozzák Dr. Kirköt, és visszaszállítsák a hazájába. Látszólag egyszerű a feladat, miután megérkeznek, többmillió éve kihalt lényekbe botlanak, akiknek szemléletmódja nagyon izlik az emberhús.

A mi feladatunk a csinos Regina irányítására lezár, tehát ebben a játékban a többi szereplő csak NPC. Igaz, ennek ellenére azok is meglehetősen aktívak: többször megessük, hogy döntenünk kell, melyiküket segítsük, s így a cselekmény gyakran két szálra fut. A társaink közül Rick a csapat számítógépes zsenije, míg Gail az erőt és a köteleességtudást képviseli.



Nem is annyira üszkös

Ebben a "túlélés horror" műfajban a Capcom munkatársai az eddigi légkönnyedebb játékokat hozták össze. Persze nem a vérbőséget adták alább, arról szó nincs. A helyszín ezúttal is egy mészárszékhez hasonlít: a dinók néhol csak megköstolgetták az áldozataikat, s lábatlan, kezellen torzókat hagytak hatalmas vértócsák közepén. A látvány annyiból brutálisabb is, mint a megszokott Resident Evil sémáknál, hogy a terep is 3D-s kidolgozást kapott, minek révén hatásos és nem utolsó sorban játszhatóbb nézetekből láthatjuk az eseményeket: nincsenek "leenyvezve" a kamerák.

Hát szóval a könnyedséggel egészen pontosan arra céloztam, hogy az akciószekek nagyrészt kikerülhetők, a logikai feladatok pedig csak a nagyon amatőr kalandoroknak okozhatnak fejtájtást. Jóllehet a Resident Evil zombijai eseten mozgásuk és lassúak voltak, viszont nehéz volt mellettük úgy elmenni, hogy ne akaszkodjanak ránk. A Dino Crisis raptorai ellenben gyorsak, a nyomunkba erednek, sőt néha az ajtókat is használják, de

mégis: könnyű őket kijátszani, mert a támadásaikhoz tér és idő kell. Hiába az intelligenciájuk, nem veszélyesek. Akár a Jurassic Parkban: felugranak az asztalokra, kiütköznek a kezünkbe a fogóvert, s ami a legszemelebb

húzásuk: néha halottnak tetteik magukat (az már más kérdés, hogy a gyakorlott Resident Evil-esek könnyen rájöhetnek a turpisságra, hiszen ameddig nincs vértócsa a letetnek alatt, biztosan lehetünk benne, hogy még nem múlt el a veszély), mindez azonban mit sem ér, mert amíg forogódnak és nekikészülődnek az ugrásaikhoz, addig simán elmenekülhetünk. Az állatbarátok akár úgy is végezhetnek a játékkal, hogy csak néhány trófeát mondhatnak a magukénak. Bár azt hozzá kell tennem, hogy ez így van jól, mert nagyon szűken akad lőszer. Nagyban rá vagyunk tehát kényszerülve a menekülésre, és az ehhez szükséges technikák elsajátítására. Teszem azt: végigfutunk a folyosón, majd az utánunk loholó dinó orra előtt gyorsan aktiváljuk a lézerrácsot. Szóval ha elég távolságtartóak vagyunk, gyakorlatilag úgy kutathatjuk át a helyszíneket, hogy a dinók ott szaglásznak körülöttünk. Csak rohanni kell folyamatosan, és akkor nem történik baj. De ha el is kapják a grabancunkat, még akkor sem jön el a világvége: meglepő módon még folytatási lehetőséget is beiktattak. Az öt "continue" amúgy remek ötlet, szerintem már a Resident Evilben is rendszeresíthették volna.

Merté tart az evolúció?

A Dino Crisisnek sajnos azt kell mondanom, nem csak az alaptörténete egyszerű, de a cselekmény sem bővelkedik fordulatokban. Szinte kizárólag csak kódokat meg

Rokon lelkek

Resident Evil 2.

Minden horrorjátékok kétszeresen is megkoronázott királya, amely azóta is alapul szolgál minden követőjének. (Id. 576/99/3 - 93%)

Alone in the Dark 3.

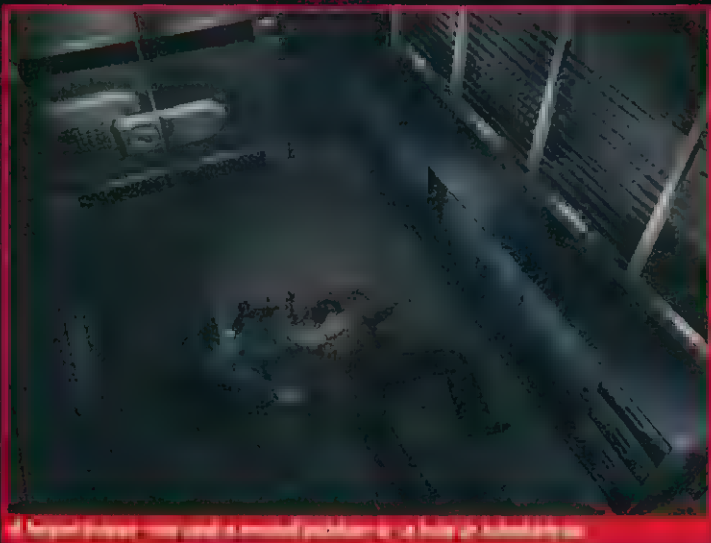
Bár általában a Resident Evil-t tartják a műfaj egyes számú klasszikusának, a stílus igazi megteremtője az Alone in the Dark-sorozat volt, amely hamarosan a negyedik résszel folytatódik. (Id. 576/95/10 - 92%)



kulcsokat kell gyűjteni, és záratokat felnyitni, áramot adni a különböző helyiségeknek - csupa-csupa milliószor használt sablon. A szigorúan őrzött kísérleti telep biztonsági rendszere meg majdhogynem a "kulcs a lábtörő alatt" elven alapszik, úgyhogy meg a keresgélés sem megerőltető.

A Resident Evilhez képest a Dino Crisis egy újfajta tárgylistával büszkélkedhet, és ezzel viszont valóban büszkélkedhet. A kulcsfontosságú tárgyaknak mindig van hely: ez felettébb okos újítás volt. Lőszerekből és gyógyító cuccokból is egész sok lehet nálunk, jóllehet az elég nagy szeméreg, hogy a muníció nem rakódik "egy-másra", azaz minden tárnak külön hely kell. A lőszereket és az egészségügyi dolgokat - ha már nincs helyünk - falra szerelt ládába pakolhatjuk ki. A ládákat ún. plugok, magyarul dugók nyitják (egyszerre általában kettő). Már alapban is van bennük néhány dolog, tehát nem csak rakhatunk beléjük dolgokat, de ki is vehetünk.

A fegyvereket továbbra is az Equip paranccsal vehetjük kézbe, hanem most külön találjuk ezt a parancsot, csakúgy mint a Mixet. A Mix kémiai anyagok összekutyulásához jó (és ezúttal csak ahhoz). Az "An Aid-del" például növelhetjük az elsősegélycsomagjaink hatásfokát. Olyan "felturbózott" csomagokat készíthetünk, amik nem csak hogy teljes egészséget biztosítanak, de még a vérzést is csillapítják. A vérzés egy életszerű momentum a játékban: ha mély sebet ka-





punk, véres nyomot hagyunk magunk után, s közben folyamatosan csökken az erőnk. Ilyenkor az alvást elősegítő Hemostat gyógyszert kell beadnunk magunknak. A Resuscitation megint egy játékos-barát tárgy, hiszen a segítségével feltámadhatunk – nagyjából egy continue-nak felel meg.

A Dino Crisis fegyverei a szokásos modellekből állnak: pisztoly, shotgun, gránátvető. Ezek azonban továbbfejleszthetők: csak meg kell találni a megfelelő kiegészítőket, és utána már erősebb löszert is beléjük tárazhatunk. A fegyverek használatánál igen csak kibirító, hogy hősnőnk nem tölti meg őket automatikusan. Minden tárazást manuálisan kell elvégeznünk! Ezzel bizony nagyon kibarálltak velünk.

Az automatikus térképezés viszont jól



külömben magát: a tartózkodási helyünkön kívül azt is mutatja, hogy hova kéne mennünk. Amikor valamilyen konkrét feladatunk van, pirosan világ a célpont.

Dr. Kirk nyomában

Miután hőseink a kutató központ kerítésén belül tudhatják már magukat, az első említésre méltó esemény: egy kulcs megtalálása – egy elég apró rakétát kell csak átkutálni. Hőseink szomorúan konstatálják, hogy sehol sincs áram, úgyhogy jön az első jellegzetesen Jurassic Parkos epizód: az energiaközpont felkutatása. A tartalék generátornál megvan az első logikai kihívás. Fejtörést mondjuk aligha fog okozni: színes tekercseket kell meghatározott sorba szednünk úgy, hogy mindig csak az egymás mellettiek cserélhetők. A szükséges sorrend a tekercseket aktiváló kapcsoló fölé van kirajzolva. Közben mellelőleg hőseink szembesülnek a ténnyel, miséle teremtmények garázdálkodnak a szigeten – Gail el is tűnik egy darabig.

Mindezek után Ricket kéne felkeresnünk, aki az épületben már munkához is látott egy számítógépen – csak a szellőzőcsatornán keresztül juthatunk hozzá el. Beszélve vele kiderül: nem tudunk távozni, mert Coopernél (az időközben elhalálozott társunknál) volt a nagyobb frekvenciájú rádió. Kénytelenek vagyunk hát hosszabb maradásra felkészülni. A menedzsment irodájában egy shotgun szoríthatunk magunkhoz, és akkor hozzá is láthatunk a szokásos kulcsok gyűjtéséhez. A jelentősebb ajtókat mindig két diszk nyitja, illetve azoknak a kódjai. Az első ilyen diszket, a H-jelű input lemezt it

találjuk, a szomszédos helyiségben egy hulla mellett pedig egy panelkulcsot a 2-es számmal. Eddig még nem említettem, de állást menteni bizonyos szobákból távozva lehet. Ilyen szoba a menedzsment irodája is, tehát itt menthetünk először. (A térképen mellelőleg jelölve vannak a Save Poinok.) Hamarosan Rick hív minket, s közli: a folyosón a lézerrácsot felnyithatjuk. Azonban egyelőre csak a közeli öltözőben van dolgunk, ahol ráakadunk a H ajtó kódlemezére. Dárdákat is felvehetünk – a shotgunba tárazva rövid ideig elaltathatjuk velük a dinókat. Van továbbá egy info az asztalon: benne a szám egy fegyverszekrény kulcsa. Vissza is mehetünk a hullához az irodába, s miénk a kulcs a főbejáratához. (A szekrény zárja elektromos, ezért előbb be kell kapcsolni az áramot kintről, az ajtó melletti kapcsolóval.) Az emeleten az Antenna

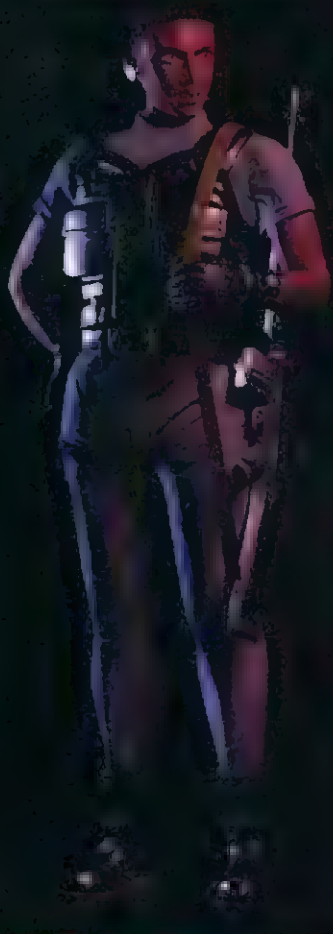
szobában újabb kód vár ránk, ezúttal a társalgó széfijéhez. Ugyenitt olvadhatunk a már említett DDK biztonsági rendszerről: a lényeg, hogy a kódból ki kell vonni a kulcsot, és megvan a kódszó. Megjegyzem: nem valami túl jó biztonsági rendszer, mert a kódszó ráadásul mindig valami

kijelzőről. A tanterembe a B1-es szint tartalék generátorának a kulcsáért kell mennünk. A kulcs megszerzésekor egy kis meglepetés vár ránk, de Gail időben érkezik. A következő meglátogató helyszín a nagy iroda, ahol egy számítógép van, amivel ID-kártyát lehet készíteni. A faliújságon egy új dolgozó neve olvasható, aki még nem lett a számítógépbe betáplálva: Paul Baker. Ott van a személyi hívójának a száma és a regisztrációs száma is. Fel is hívhatjuk a csipogóján, s félretehetjük a kagylót (a telefonnal az asztalon). Mindenek előtt azonban a B1-es szint generátorával kell törődnünk. Ki kell szedni a töltő helyről a hiányzó tekercset, s visszahelyezni a helyére. Utána a már alkalmazott színekódos eljárást kell megismételnünk. Rick ezután rádión azt közli, hogy személyesen kíván beszélni velünk.

A számítógépteremben már Gail is ott vár ránk. Valamit látott az egyik földalatti folyosó monitorán, ezért Dr. Kirk nyomába kíván eredni. Csak hogy közben egy veszjelzés érkezik rádión, ami pedig talán a beépített ügynöktől jött. Ez az első pont, ahol választanunk kell, kit fogunk segíteni. Gaillel megyünk-e Dr. Kirk után, vagy Rickkel inkább a kolléga keresésére. Menjünk mondjuk Gaillel. Lent, a földalatti

ilyen értelmes szót alkot. A társalgóban a kód eredményeként kicsit fejleszthetjük a pisztolyunkat, a széfiből ugyanis egy upgrade kerül elő. Szemben a társalgóval van a parancsnoki szoba, ahol egy haladó fickóra bukkanunk. Átadja az 1-es jelzésű panelkulcsot, majd bekrepál. Ugyenitt felvehetjük az N input diszket, s használhatjuk a két öszezgyűjtött panelkulcsot. Az éremgyűteményhez valók, ugyanis az valójában egy széf. Miután beillesztettük a kulcsokat, kódnak a rajtuk lévő betűket kell beütni, csak épp fejjel lefelé: úgy, mindegyik számokká változnak. (705037) Ezzel miénk az L jelzésű kulcskártya. Ekkor egy impresszív jelenet következik: egy gigantikus T-rex feje be az ablaküveget. Tűzni kell az orrába, nehogy elkapjon minket, majd ha kicsit visszahúzódt, nyomban menekülni.

Az N-es kódlemez a főbejáraton kívül leledzik, a lezárt kapu előtt. Az ott heverő iratokra is érdemes egy pillantást vetni, s megjegyezni a regisztrációs számot. Az N kapu nyitása közben Rick megint hív minket, s egy újabb célpontot kapunk tőle. Az oda vezető úton a liftetknél lemosolhatjuk a térképeket a





komplexumban apró Compyk lakmároznak egy nagyobb dinó tetemén, de persze belőlünk is harapdálnának. Hamarosan megtaláljuk Dr. Kirk-öt, csak hogy az menekül. Reginát és Gailt ráadásul különválasztja egy lecsapódó rács. A rács kikerüléséhez valahogy a liftet kéne használnunk. Kénytelenek vagyunk háttra arcot csinálni. Visszafelé a folyosón benézhetünk az orvosi szobába, ahol néhány elsősegély csomagot és egy ID kártyát találunk. Utána irány a menedzser irodájához vezető folyosó, aminek a végében immár deaktiválhatjuk a lézerrácsot, és megnyithatunk a "Stratégia" terem-be. A teremből az "E" jelölésű kód-diszket és az ujjlenyomat-vételező berendezést tulajdonítjuk el. A liftet ugyan megfelelő igazolvány nélkül nem tudjuk használni, viszont az ott lévő hulláról kiderül: ő volt valaha Paul Baker – a csipogó személyi

"hátrébb" található. Az úton két raptorba botlunk, majd a liftnél egy hatalmas pterodactylus csap le ránk. A lift irányítótermében van az L-es kód-diszk. Ugyanott fekszik a kollégánk is, akinek hulláját átkutatóra jutunk az L-es "input" diszkhezjutunk. A terem másik felében lemásolhatjuk a külső terep térképét, s távozhattunk.

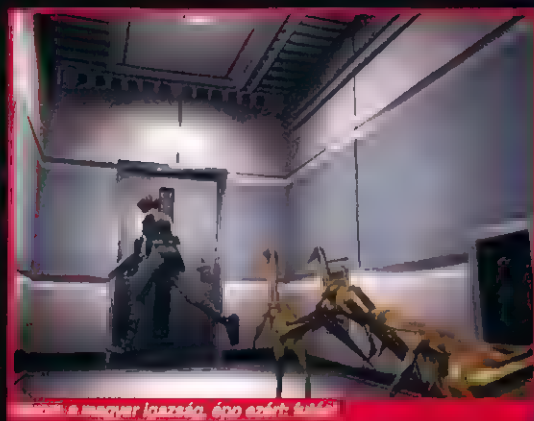
Az újabb pterodactylusokkal nem érdemes foglalkozni, inkább egyenesen a liftet működtető elektromos központba kell menni. Miután leereszkedtünk a létrán, egy újabb kártyába botlunk – valami daruhoz való. A színes panelek segítségével különböző formájú csöveket eresztethetünk le a helyükre, csak hogy nem mindig, hogy milyen sorrendben – könnyen "egymásba gabalyodnak". A következő sorrendet kísérelhetjük ki: először a falhoz közelebb eső paneleken kell lenyomni a következőket: piros, zöld és kék. Utána – mintha csak egy kört tennénk – ugyanezt a sorrendet kell követni a szemközti paneleken is. Ezzel beindítottuk a teherliftet.

Amikor visszafelé indulunk, hirtelen magával ragad minket az egyik szárnyas dög: gyorsan ki kell rángatni magunkat a karnakból, különben annyit... Ezután irány a teherlift, amit a zöld kapcsolóval indíthatunk be. A kórátkodó térben felmászva, majd használva a daruhoz való kártyát, utat kell csinálnunk.



legmegint csak egy mentőhely. Innen a legszükségesebb a csavarhúzó felvétele, amivel rögtön le is szerelhetjük a kapcsolószekrény fedelét, de egyelőre nem tudunk vele mit kezdeni. Inkább a számítógépbe kéne beütni a legutóbb látott kódot. Egy újabb aktából értesülünk a biztonsági kódok további szigorodásáról, mely szerint a kulcsban lévő számok akár oszlopokat is jelölhetnek (a kódban). A társalgó immár kinyitott ajtaján keresztül a gáz-kísérletek terébe jutunk. Itt kell használnunk a "gázos" tudásunknak. Miután semlegesítettük a gázkamra légkörét, a bent haveró fickóktól (akik úgy tűnik Kirk doki intézett el) kapunk egy kulcskártyát, rajta egy újabb számmal. A fickó ezután meghal, de a hulláját átkutatva egy újabb, aprócska kulcsra lelünk: ezt majd az elsősegélyhelyen lévő kis ládikákon lehet használni. A kamrából kilépve kellemetlen meglepetés ér minket. A ránk támadó raptort nem szabad habozni elgázosítani.

A megszerzett kulcskártyát a könyvtárterem terminálján kell használnunk, kódunk természetesen a rajta lévő számot kell megadni. Egy "rakosgatós" feladat következik: a képernyőn látható két ábrának azonosnak kell lennie. Mondjuk a következő sorrend ajánlott (alulról számolva): 2., 2., 3., 5. Ezzel ki lett jelölve a kártyánkkal nyitható fiók, s onnan egy újabb, R-jelzésű kulcskártyát vehetünk ki – mellesleg ne felejtsük a teremben a fegyverupgrade-et sem. Utána irány a komputerterem, ahol az L és az R jelzésű kártyáinkat a nagy monitor mellett, a bal és a jobb oldali leolvasónál egyszerre kéne használni. Amikor megpróbáljuk a műveletet, Regina elmorfondírozik, hívja-e Gailt – természet-



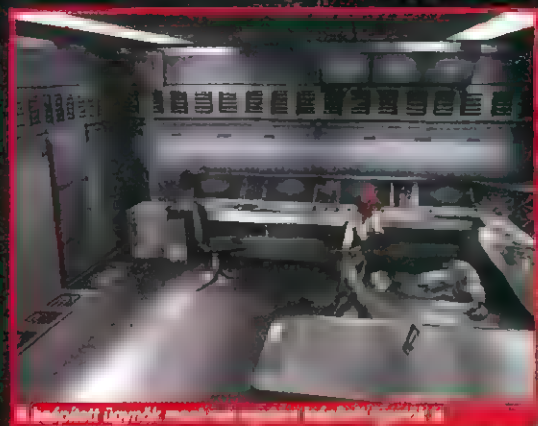
hívót leállíthatjuk. Venni kell tőle ujjlenyomatot, majd a nagy irodában készíteni egy igazolványt. Miután használtuk a gép mellett a kártyánkat, be kell ütni Baker regisztrációs számát, s betáplálni az ujjlenyomatát, miután már csak a kártya felülírása van hátra. Innentől már liftezhetünk is. Lent lemásolhatjuk a B1 szint térképét, s egy aktából megtudhatjuk, hogy a továbbiakban "komolyabb" biztonsági zárral kell számolnunk. A komolyabb annyit jelent: a betűket számokkal helyettesítették be. Mivel L-es DDK-zárhoz nincs semmink, kénytelenek vagyunk visszafordulni. A kezdőhelyszínen értesülhetünk Rick-től, hogy a kémünk már nem tudott segíteni, úgyhogy visszatér. Most a nagy teherliftre kell mennünk, ami még a kezdő helyszínnél is



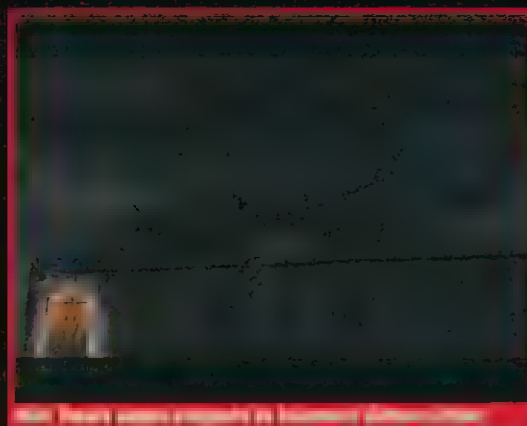
tesen az igent választjuk. Utána az E ajtó kódszavát immáron az "oszlopos" megoldással kell kislábáználni.

Dr.Kirk laboratóriumában először fejleszthetjük a shotgununkat a polc mögötti alkatrészrel, majd kipróbálhatjuk a szimulátort: a Gamma, Béta, Alfa indítási sorrendet javaslom. A kísérletezést követően irány vissza Gailhez. Regina épp közli, hogy a dokinak hült helye, amikor tapasztalják, hogy Kirk a menekülése közben aktiválta a biztonsági karantént: az összes ajtó lezáródik. Most van szükségünk a panel kicsavarozására, ha eddig még nem tettük volna meg. Ott egy újabb logikai feladat vár ránk: ki kell rakni az áramkört a darabokból. Először forgatni kell a harmadikat jobbra, és úgy lerakni. Utána simán lerakni az első, majd a másodikat megint csak forgatás után kell beilleszteni. Az áramkör rendbe hozásával csupán pár percet nyerünk, úgyhogy sielni kell. Rick közben rádión közli, mik az esélyeink a sikeres menekülésre: a visszauton állítólag hemzsegnak a dinók, ezért egy kényelmesebb megoldást javasol: a laborból nyíló vészujjratot. Gail és Rick jó szokása szerint összeveszik megint döntenünk kell. Ezúttal Rick javaslata tűnik ésszerűbbnek, de – csak úgy mint korábban – Gaillel is végül ugyanoda lyukadunk ki.

Ha tehát Rickben bízunk meg, a laborban található csapóajtóhoz kell mennünk, s egy kis memóriajátékot kell játszsanunk: az átforduló lapok sorrendjét kell beütnünk, méghozzá három "fordulóban". Másodjára ijesztésnek üres lapokat is kapunk, de ezek ne tévesszenek meg:



minket. Még kevésbé, hogy harmadjára először az összes lap átfordul – csak az utoljára visszaforduló lényeges. Ezután végre találkozunk Dr.Kirk-kal, aki azonban nem akar a csapatunkkal tartani – inkább analizálni kívánja a kísérletei végeredményét. Gail mégis rábíja a távozásra, meg arra is, hogy átadja a meneküléshez szükséges lift kulcsát. Ezután elvezeti a garzickót – állítólag még befejezetlen ügye van vele. Reginával nekünk Rick "begyűjtése" a feladatunk. A szokásos helyén hiába keressük – sebjai: ha már ott vagyunk, használhatjuk az új azonosító kártyákkal az irányítóterem liftjét. A kommunikációs szobában a falon lévő dobozon ez olvasható: "antenna aktiváló kulcs csakis vészhelyzet esetére". Hát most vészhelyzet van! A már látott antennavezérlő szobában a kulcsot a helyére illesztve kibocsátjuk az antennát. Távozva a fülkéből másodjára futunk össze a T-



rex-szel, de szerencsére Rick is tapasztalja a jelenlétét és segít. Azonnal sprintelni kell, majd a folyosó végén megfordulni és tüzelni, mert Ricknek még idő kell, hogy kiszabadítson minket a kutyaszorítóból. Ha kinyitotta az ajtót, automatikusan megmenekülünk, és Regina lead egy hívást a team helikopterének.

Ideje becélozni a helikopter-leszállót: az épület elől a keleti kapun át juthatunk oda. Utakozban néhány raptor tör ránk, de nem szabad, hogy zavarjanak. A hangárban a létrán felmászva összeszedhetjük a gránátvetőt és hozzá a löszert – közben fentről megfigyelhetjük, hogyan helyezkednek el lent a ládák. Lent egy kis Sokóban vár ránk. Rontás esetén a teendő: távozni és visszatérni, mire a ládák visszakérülnek az eredeti helyükre. A helikopter rendben megérkezik, bár Gailnek nincs nyoma a leszállónál. Akkor megmenekülünk volna? Ez persze túl

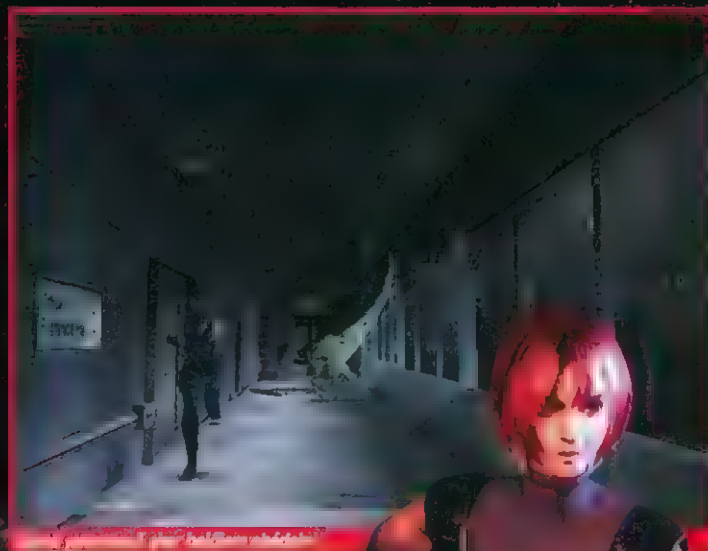
egyszerű lenne – a T-Rex lőz belép.

Nincs kiút – vagy mégis?

Egy kicsit csalik kell játszsanunk az égő roncs körül, mert Ricknek – szokása szerint – idő kell a kiút megnyitására. Amikor megvan, utánamehetünk: így ismét a föld alá kerülünk. A helikopterek tehát

annyi: valami új egérutat kell találni. Ráadásul még a lift is bedöglik. Ricket követve egy újabb hibás lifthez érkezünk, de barátunk már dolgozik rajta. Addig

szélnézhetünk a földalatti járat raktárában. Egy hullát és mellette egy kulcskártyát találunk. De a legfontosabb: a feljegyzéséből megtudhatjuk, hogyan lehet elmene-külni: hajón a B3 szintről. Érdekes módon Gail már előttünk jár a B3 szinten. Lent rossz hír fogad minket: az egyik tekercs teljesen használhatatlan az ottani generátornál. Egy másikat a tartalékgenerátor üvegszekrényéből szerezhetünk s azt Rick rögtön be is üzemeli. Utána az irányítóteremben két fontos cucc vár ránk: egy-egy indítókártya a helyi daruhoz. A fegyverraktárban egy jókora dinó támad ránk: kénytelenek vagyunk menekülni tovább, a nagy kaput felnyitva. Így végül a 3-as darukártyához is hozzájuthatunk, illetve a berakodási hely kulcsához. Immár vissza az előző terembe – működőképes-jük a darut. Fenn az irányítófülkében a következő programokat kell betáplálnunk:



Kettőt jobbra, emel, start. Kettőt balra, ereszt, start. Hármát fel, emel, start. Elereszt, start. Kettőt jobbra, hármát fel, emel, start. Hármát fel, egyet le, ereszt, start. Kettőt jobbra, hármát fel, egyet le, emel, start. Ezzel meg is volnánk, tehát kiléphetünk, és immár szabad az út ahhoz a hullárhoz, amit Regina a nagy dino támadása előtt fedezett fel. A hullá mellett a W-jelű ajtó input lemeze található. A nagy teherliftnél most már bonyolítunk a harmadik ajtón is. A pihenőállomáson lemásolhatjuk a B3 szint térképét, majd a szomszédos lépcsőházban felépcsőzhetünk a kísérleti telephez. A biztonsági folyosón ugyan kimutalják a fegyverünket, de ez most nem számít: a halott őrtől a B2-es kulcskártyára van szükségünk, az egyik terminál tetejéről pedig az S-jelű input lemezre. Ezután a folyosó szellőzőjébe kell felmászunk. Miután a járat túlsó végén leereszkedünk, a C szintű kulcskártyába ütközünk (közben megzavar minket egy dino), majd a "Stabilizátor tervezőműhelynek" titulált terembe léphetünk. A W-jelű kódlemez felvétele után be kell nézni a másik szobába is, a kutatók pihenőhelyére – ott Gaillel találkozunk. A következő célpontot, W-jelű ajtót ott találjuk, ahol lemásoltuk a térképet. Ezúttal számbejelöléses a megoldás. (2=B, 3=C, 4=D, stb.) Az ajtó mögött újabb munka vár Rickre, s egy közjátéknak lehetünk szemtanúi: valaki lead egy segélykérő rádióadást. Meg kell keresnünk a fickót, mert egy fontos kulcs van nála: a térkép ezúttal is mutatja, hova kell mennünk. A B2-es kulcskártyát felvéve azonnal indulás! A nagy liftnél ismét felbukkan a T-Rex (úgy tűnik még a liftezés sem akadály számára), de ezúttal egy kis baleset éri. Ez ugyan jó hír, csak hogy az esemény során megint elmegy az áram. Ki kell venni a jó tekercset, és visszavinni a tartalékgenerátorhoz – már szerencsére van olyan kártyánk, amivel hozzáférhetünk. Beindíthatjuk tehát a szokásos módszerrel, majd benézhetünk a teherliftbe. Szerencsére a T-Rex nem falta fel a menekülőket, úgyhogy a hulláknál megtaláljuk a kikötő kulcskártyáját, valamint a D-jelű input diszket is. Átadva Ricknek a kulcsot már mehetünk is tovább. Azaz csak mehetnénk, ha nem állná el az utunkat a kísérlet mellékhatásaként létrejött különös örvény. A közjá-

tékot követően felvehetjük az S-jelű kódlemez, s ezzel bemehetünk az ajtón az ellenőrző folyosónál. Egyelőre azonban még nem kéne bemenni: előbb nem árt használni a B2-es kulcskártyáinkat a már ismerős terminálon – az 1-est a bal, a 2-est a jobb oldali leolvasóba illesztve, kód-nak pedig az utóbbin olvasható számot megadva. A feladat után ugyanaz, mint az irattárban. Alulról számolva mondjuk a következő módokon próbálkozhatunk: az elsőnél: 4., 3., 2., 3., majd a másodiknál: 4., 3., 2., 1., 3. Ezzel mindkét oszlopban alulra kerülnek a jelek, ami után már csak át kell váltanunk "cserélő" üzemmódba, és kettesével átrakosgatni a piros jelek tetejére a fehéreket.

Idője kinyitni akkor az S-jelű ajtót – a számok elhelyezkedéséből kitalálható, hogy ezúttal oszloponként kell kivonnunk a kulcsot. Az alkatrészraktáron keresztül visszajutunk a kísérleti telep halljába, ahol deaktiválhatjuk a lézerrácsot. A stabilizátor kísérleti termében begyűjtendő a D-jelű kód-diszk, s ezzel az alkatrészraktár kódolt ajtaja is nyitható. A zár itt egy kicsit rendhagyó, mert a kód és a kulcs is számokban van megadva. (A megoldás: DOCTOR KIRK). Az ajtó után szükség van a B2 2-es kulcskár-

panellal átkapcsolhatjuk a kísérleti generátort a vészáramellátásra. Ez megint egy logikai feladattal jár. Először forgatni kell a második ábrát balra, és úgy lerakni. Utána a harmadik simán lerakható, viszont az első megint csak balra kell forgatni a beillesztés előtt. Ez után visszafelé távozva, szemben találjuk a generátor panelét, amit akkor most be is kéne kapcsolni. Hamarosan lövéseket hallani a szomszédos szobában, s az imént még haldoklót vérbe fagyva találjuk. Valaki véres ujjlenyomatokat hagyott mellette a gépeken: ezt érdemes leolvasni a megfelelő készülékünkkel. Amikor továbbhaladunk, Dr. Kirk menekül előlünk, majd váratlanul sarokba szorítja hősnőnket. Gail most is jókor érkezik.

Dr. Kirk elmondja, mi is a helyzet: a dinók egy más időből kerültek ide, az ún. Harmadik Energiaforrás utáni kutatás közben ugyanis véletlenül átjárót hoztak létre különböző korok között. Azt is közli nagy nehezen, hogy az utunkat álló örvényt csakis a Harmadik Energia túltengése-

Gail számára. A doki megszököik, mi pedig siethetünk segíteni Gailnek. A rosszbőrből lévő Gail átad egy érzékelőt, amivel felkutatatható Dr. Kirk, majd ismét együtt a csapat. Gail és Rick persze ezúttal sem értenek egyet. A választásunk immár a végkifejletre van hatással.

Háromféle befejezés van, de talán lásuk a legjobbat. Ricknek érdemes igazat adni, de ennek ellenére nem a pirossal jelölt helyre kell sietni, hanem a készülőnk segítségével ki kell deríteni, hol rejtőzik Dr. Kirk. A központi lépcsőház felől közelítve a legegyszerűbb eljutni hozzá. A földalatti helikopter-leszállónál végül elkaphatjuk Dr. Kirköt, de még nem nyugodhatunk meg: jól fel kell tankolni lőszerrel, utána pedig gyorsan uzsgyi a többiek elé, mert a T-Rex rohamléptekkel közeledik, s nekünk kell megvédenünk – még egyszer utoljára – a csapatot...



tyánkra, majd a B2 1-es-re is. Ezzel eljutottunk a tudományos kísérlet fő generátorához. A szembetűnő kapcsolóval egy hidat eresztethetünk ki, amire azonban csak később lesz szükség. Az irányítóterembe belépve irány a lépcső. Az egyik számítógépről elvihető egy B szintű kulcskártya. Az energiaelosztó szobában lemásolhatjuk a B2 szint térképét, majd a haldokló nő mellett

és Gail megint két különböző útvonalat javasolnak. Mindkettő teli van dinókkal, úgyhogy talán maradjunk az egyszerűbbnél, s válasszuk Gail változatát, aminek a speciális fegyverraktárba kell eljutnunk. A térkép segítségével találhatjuk meg az utat. Miután épségben megérkeztünk, a terem második felében a liften keresztül jutunk el a stabilizátorhoz, és az inicializálához – a generátor beindításához szükséges eszközökhöz. Utána vissza kell mennünk az ellenőrző folyosóra, s az ór számítógépén egy új ID-kártyát kell készítenünk Dr. Kirk nevére. A kód: 31415, az ujjlenyomathoz pedig a véres nyomokat adjuk meg. Immár visszatérhetünk a kísérleti generátor irányítótermébe, s áramot adhatunk végre az egésznek (ott, ahol már korábban is próbáltuk). A leeresztett hídon keresztül újabb terminálokhoz jutunk, s a zöld kapcsolónál rakhatjuk a helyére a stabilizátort. A nagy teremben található egy lift is: le kell ereszkedni vele, s lent hasonlóképpen az inicializálót helyezni el, majd a közelben lévő panellel aktiválhatjuk is a generátort. Végül ismét át kell kelni a fenti hídon, s az ottani panelon hagyhatjuk jóvá az egész folyamatot.

A túlerhelés kezdni romba dönteni az épületet, ami szomorú sorsot tartogat



val lehet semlegesíteni, majd megkapjuk tőle az A-szintű kulcsot. Ezután hőseink megint egybeverődnek, s ez ismét egy kis vízára ad lehetőséget. Rick

Értékelés

A Dino Crisis végül is sok jó dolgot tud felmutatni, de a cselekménye némileg alulmúlja a Resident Evil színvonalát. Túlságosan sokat ismétlődnek ugyanazok a feladatok. Amint kifejezetten a PC verzióról lehet elmondani: hasonlóan a Resident Evil 2-höz, van original és arrange mód (utóbbival ugyebár a játék japán verzióját kapjuk), aminek ugyan örülhetünk, de én sokkal fontosabbnak tartottam volna, ha inkább a grafikai csiszolnak egy csöppet. Néhány durva szemléltatást "Playstation-ös" – textúrára nagyon rá ért volna egy kis finomítás. Kicsit tehát többre számított az ember, noha az tény: így is jól le lehet izzadni vele. (PlayStationre már bejelentették a második részt szóval bizakodjunk...)

V.Z.

külsín/belbecs

DAY 1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
-------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

summa summarum

Jurassic Park a Capcom szája szerint. Ingyenceknek kicsit talán sóttanul

végítélet

84%



GUNSHIP!

★ Egy régi légi legenda újjászületőben

SEMIKÉNYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Microprose
Kiadó: Hasbro Interactive
website: www.microprose.com
Minimum konfiguráció: P-II 266, 64MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P-III 500, 128MB RAM
3D gyorsító: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: modem, soros, LAN, Internet

Mindenekelőtt egy kis múltidéző! Gunship immár legendás név a szimulátorok világában. Az eredeti programot Sid Meier és Andy Hollis tervezte, még vagy tizenöt évvel ezelőtt és a kész remekét 1986-ban adta ki az akkor még csak igen kis vállalkozásnak számító MicroProse. Őnaisi sikernek számított a hetek alatt eladott félmillió példány. Azonnal rá is aggatták akkor a "minden idők egyik legjobb játéka" címet. Tény, hogy egykori Commodore 64-es gépem "csikosra repültem vele az eget", az alattam elterülő tájnak betéve ismertem minden szegletét. Nem zavart a csöklőre beszűkített látómező, borzalmas prütyögő "hanghatásai", a kor színvonalán a legjobbakat lehetett repkedni vele.



Itt valaki már komolyan megdolgozott a földhözragadt csapatokat

Öt évvel később kiadták a Gunship 2000-t, amely érdekes módon közel sem hagyott már bennem ekkora nyomot. Pedig elődjéhez hasonlóan ez a program is igen fejlettnek számított a maga korában, útmutató szerepe volt a későbbi szimulátorok számára! Csak érdekes emlékeztetőül: nyolcféle típussal repül-

hettünk benne, és a klasszikus harci bevetéseken túl felderítő, ill. csapatszállító küldetéseket is teljesíthettünk.

Az új Gunshipnek eredetileg a Gunship III nevet tervezték. Feltéhetően üzletpolitikai szempontokat is figyelembe véve, valamint – adózva az ősjáték még ma is köztünk lebegő szellemének – a sorszám

elmaradt (a most meg értelemszerűen adódó 2000-es megjelölést pedig nagy taktikailanul már ellőtték egyszer.). Sok értelme nem is lenne a jelölésnek, hiszen a hírek alapján, a sorozatot lezáró, utolsó Gunship fejlesztésről fogom összefoglalni véleményem.

A program előszele

Hála a világhálónak, ma már jóval a kézhezvétele előtt megismerhetjük egyes szakértők véleményét a várva várt játékról. A tétlen várakozásból adódó feszültséget, ilyenkor a csepegő hírek összereakása is enyhíteni tudja. Én is kézbevettem hát a kirakójátékot, és nagyon rácsodálkoztam a lassan összeálló kezdeti kavalkádra amit találtam...

A Gunshipet olyan helikopter-szimulátorként harangozták be, amely nemcsak a szimulátor fanatikusok, de az akciójáték kedvelők tetszését is elnyeri majd. A látszólag ellentmondásos elvárásoknak, az ígéretek szerint majd a játékon belül állítható nehézségi fokozatokkal tesznek eleget. Magyarul, a profi szimulátort lesz alkalma lebutítani a felhasználónak, egy akciójáték szintjére. A tervek szerint legkönnyebb fokozatban a lövöldözős



játékokat szeretők is kiélhetik játékszenvedélyüket, míg ha mindent a maximumra állítunk, pilóta legyen a talpán, aki az elvárásoknak eleget tud tenni. (Ez lesz a végletek szimulátora?) A Gunship nem fog olyan elemeket tartalmazni, amely vonzóvá tenné a véres akciójátékokat kedvelők

szemében is. A szadista harci játékra vágyók viszont úgy fogják érezni, hogy a Gunship semmit nem nyújt számukra, hacsak a nagy fejtájtást nem említjük, amit a bő lére engedett vér látványának teljes hiánya okoz. (Nagy duma, de tényleg ezzel a szöveggel reklámozták...) Számukra tudunk más, olcsóbb utakat javasolni, hogy ezt elérjék - pl. egy egészséges kis kocsmái verekedést. A Gunship egyébként lehetőséget nyújt, hogy repüljünk az AH-64 Apache-csal (angolul folyik a rádió forgalmazás), a Eurokopterrel (német nyelvű rádió forgalom), és a Mi-28 Havoc-kal (oroszul megy a traccs-parti). A tetszőlegesen variálható küldetésekből, és hadjáratokból választhatjuk a pilóta vagy a legyverzetoperátor szerepét. Amennyiben legyverzetkezőként játszunk, akkor nyilvánvalóan az autópilót vezet majd a helikopterünket – szólt az előrejelzés.



Azonnal elhangzott a figyelmeztetés is, hogy ez rendszeresen összetöri majd a gépmadarunkat. Az Autopilot rakoncátlan tulajdonságainak egyike, hogy alkalmanként engedetlen, nem tűri, hogy parancsolgassunk neki. Egyszerűen figyelmen kívül hagy utasításokat, nem mindig hajtja végre, amit mondunk neki, vagy elvárunk tőle. (Még biztosan fejlesztés alatt áll...) Ehhez a káoszhoz, még hozzájárul a billentyűzetkiosztás sokkal inkább zavaros, mint megbízható elrendezése is – tették hozzá a nyugati ítések. A Gunshipet eredendően arra tervezték, hogy majd tapasztalt repülőgép-szimulátorosok kedvencévé váljék. Bár a felszállások hiánya a hadjáratokban ennek ellent mond, (minden misszió a levegőben kezdődik) a későbbiekben rendkívül szertelenül viselkedik majd alattunk a gépmadár. A szerencsétlenebb idegzetűeket a repülés modellezése "frusztrálni" fogja. (Már azokat persze, akik tudják, hogyan is viselkedik egy valódi helikopter, repülés közben.) Három repülési mód van: könnyű, közepesen nehéz, és realisztikus. A leggyeszebb módban állítólag mintha egy repülő

újdomság, hogy az Apache 30mm-es gépágyúja az ellenséges harckocsik páncélzatát átüt, (akár kettő is "fűrészel" uránmagvas lövedékeivel) de túlzásnak



Az "Ágyúnaszád" szolgálatban

Az Egyesült Államok szárazföldi csapatainál rendszeresített helikoptereket általában valamelyik indián törzsről szokták elnevezni. Az indián törzsek közül talán az apacs volt a legfélelmetesebb. Láthatatlan a harcmezőn, szinte sebezhetetlen, kitartóan kemény, és kegyetlen a csatában. Kellenek-e ennél jobb tulajdonságok egy harci helikopter számára?

Az első, sorozatban gyártott Apache 1983 szeptemberében hagyta el a gyártó üzemét. A helikopter AH-64A típusjel változtatának alaprendeltetése: földi, elsősorban páncélozott célok megsemmisítése, de alkalmazható a sajátcsapatok mozgásának fedezésére, területek lefogására, az ellenség meglepetésszerű támadásainak elhárítására. Belső üzemanyagtartályainak befogadóképessége: 1422 liter, de 4 db 871 literes póttartállyal 2000 kilométert is megtehet úgy, hogy még 30 percnyi repülésre elegendő üzemanyaga marad. Így lehetséges, hogy az USA honi területeiről átrepüljön Európába.

Fő fegyverzete egy – a pilóta fejmozgásával is irányítható – 30mm űrméretű gépágyú, amely javadalmazása 1200 lötszer. Négy, szárny alatti tartón, 16 db Hellfire páncéltörő rakétát hordozhat, vagy 76 db, 70mm-es nem irányított rakétát, illetőleg ezek együttes kombinációját is. Az Apache-ot levegő-levegő rakétákkal is felszerelték. Erre a célra, a kézi, légvédelmi Stinger, vagy a jól ismert, vadászrepülőgépeken alkalmazott Sidewinder rakéták módosított változatát használják.

A nagyobb hatékonyság érdekében, a lézersugár vezérlésű Hellfire rakéta rádiókátoros változatát is kifejlesztették. A milliméteres hullámtartományban működő fedélzeti rádiókátor a helikopter rossz látási- és időjárási viszonyok között is bevetésképes teszi. A rakétát akár fedezék mögül is indíthatják, csak a rotor-agyra szerelt lokátor-antenna látható. A személyzet, és a helikopter túlélési esélye ezáltal nagymértékben megnő, ugyanis a rakéta, indítás után az első szakaszban beprogramozott pályán repül, majd a fedezék mögül kibújva, a tárolt céladatok alapján felkutatja, és lokátorával befogja a célt.

Az Apache helikopter AH-64B típusjelű változata már 20%-kal nagyobb teljesítményű hajtóművet kapott, a gépágyút alkalmassá tették légi célok automatikus követésére, megoldották a kétfős személyzet nukleáris-baktériológiai-vegyi védelmét és a gép korszerűbb fedélzeti elektronikát kapott.

Az Apache-oknak óriási szerepük volt (az A-10-es csatarepülőgépekkel egyetemben) abban, hogy a félelmetes szovjet harckocsi főlényt Európában sikerült ellensúlyozni, és értelmetlenné vált az addigi szerepköre. Az Apache-ok remekül vizsgáztak az Öböl háborúban, és bebizonyították félelmetes erejüket, tovább erősítve hírnevüket. Az Apache újabb, jóval nagyobb teljesítményű változata az AH-64C (az alaptípusnál hétszer nagyobb harci hatékonyságú), és a szuper felszereltségű AH-64D Longbow (tizenötöszer nagyobb harcértékű). Az amerikai szárazföldi haderő, merőben új fegyverhez jutott a modernizálást követően. A korábbi Apache-feladatokon kívül, alkalmazható repülő (megemelt) harcálláspontként, harcmező megfigyelésére, más repülő eszközök számára célmegjelölőként, miközben számottevően javultak a sötétben és a bonyolult időjárási viszonyok közötti alkalmazásának lehetőségei. (Azért nem tudom megállni, hogy zárójelben ne jegyezzem meg: csak évek múlva várható, hogy kiderüljön, a Koszovói háborúban miért maradt el bevetésük, ill. mi áll a "személyzet kiképzetlensége" (kevésbé hihető, és áttűzősnek tűnő) indoka mögött...)



Azért nemcsak a fák koronáját látjuk, néha elhelyezkednek a homokok is

géppel, és nem helikopterrel repülnénk, a kritikusai szerint pedig ez rendkívül sok kívánni valót hagy maga után. A helikopterek a Gunshipban nagyon érzékenyen reagálnak a botkormány mozgására, ami gyakran túlkormányzáshoz vezet. A játék ugyancsak túlzottan toleráns a kemény landolásokkal szemben, ami további bizonyítéka annak, hogy a programot, a kevésbé tapasztalt játékosok irányába trimmelték. A kézi vezérlés nagyon kevés időt enged arra, hogy a műszerfalat nézessük. Ez helyénvalónak is látszik, amennyiben a túlzottan leegyszerűsített műszerfalat vesszük alapul. Szerencsére a gyakorló misszió nagyon jó, és még a tapasztalt pilótáknak is tartogathat meglepetést. Nem fog gondot okozni, a tanulás, rövid idő alatt mindenki be fog illeszkedni a játék világába. (Volt olyan vélemény, ami 1 órát jelölt meg a játék megismerésére (betanulásra) fordítandó időnek.) A játékban a fegyverek modellezését is többen kritizálták, sőt, mondjuk ki: alaposan lehúzták... A legrealisztikusabb módban is túlzottnak tartották a fegyverek találati pontosságát, hatóerejét. Nem

tűnik, hogy egy épületet megcélözva, néhány lövedék elegendő annak porig rombolásához. A játék talán legnagyobb problémája ez, mert a szimulátort elviszi az olcsó lövöldözős játékok kategóriája felé. Számítalan "apróságot" találhatunk, amely egy veterán helikopter-szimulátor pilótát felbőszít(het). A már említett, valótlanságokon túl, a repülési élményt is kritika érte, ügyetlennek jellemezték a panoráma úsztatását. Állítólag lassú, de nem a szokásos hardver probléma, hanem a rosszul megírt és félretervezett úsztatási sebessége miatt. Ettől függetlenül a Gunship egyszerűen nagyszerű grafika-val rendelkezik! A táj rendkívüli valós érzetet kelt, ami az említett hibák ellenére is jól érzékelteti a repülést, képes nyújtani annak élményét. Úgy tűnik, a grafika ilyen mértékű "kihegyezése" első sorban azért volt szükség, hogy a Gunship eladható legyen egy jó, repülő akciójátékként is. Abban a kategóriában ugyanis elégséges, a gyönyörű környezet, és a könnyedén felrobbantható célpontok. A Gunship önmagával kerül konfliktusba, amikor kemény akciójátéko-



Na, nem azért találtam is szokottnál

sok könnyed sóhajára áhítozik, a – bár szép, de mégiscsak leegyszerűsített – műszerfal láttán, és amikor szeretné elhitetni önmagával, hogy a tapasztalt szimulátor rajongók is kitörő lelkesedéssel fogadják majd a "jelöld ki, és lödd forgácsá" tűzolt egyszerűségét. Az a "képeség" sem válik egy szimulátor hasznára, ha mindent fel lehet robbantani szinte már a "térképen". Még a fák is úgy néznek ki, mintha valami féle gyúlékony tüzelőanyaggal lennének töltve, nagy robbanással tűnnek el a gépágyútűz alatt. A hibák ellenére a Gunship nem egy rossz játék, ha csak egy körrepülésre akarjuk igénybe venni, és közben a tűzijáték, az elreppentett petárdák színpompás durrogása is látványigényünk része. A játék jól néz ki, mindaddig, amíg nem hasonlítjuk össze, egy valódi helikopter szimulátorral. Ahol a Longbow

megmutatta, hogyan kell a beállítható realisztikát adagolni, ott a Gunship csak választható túlkapásokat kínál. Ha nem szörözünk tűzásban, és túl tudunk lépni a zavaros billentyűzet kiosztáson, a bugyuta navigációs rendszeren, akkor a Gunship telitalálat lehet. Na, ennyit az innen onnan összeszedett hírekből.

Szerény véleményem

A fentebb látható "szakértő vélemények" alapján a Gunshipről egy elfuserált program képe kezdett összeállni előttem, és nem is vártam már annyira, hogy a

kezeim közé kaparinthassam. Aztán az élet úgy hozta, hogy "egy vasúti kupéban utaztuk át fél Magyarországot", hát miért ne ismerkedtünk volna közben össze...

Nem volt elég, a "jó akarók" által kialakított előítélet, ismerkedésünk kezdetén a drága még azt a bakit is elkövette, hogy nem engedve ujjaim érzéki játéknak, követele tőlem az általam egyébként nem nagyon kedvelt joystickot. Miután minden nyűgömet megoldottam, ill. félretettem, indulhatott a banzáj. (Szét is esett a ház...) A ma már szinte kötelező, hangulatkeltő (intro) mozi egy újabb rémképet varázsol elénk, ahol látnék már megint nem fének a bőrükbe, és a lengyel sík-



A miniatűr egy tank (páncél) közeli nézetben látható

ságon át próbálják meg átcsoportosítani páncélos erőiket. (Nem tudom, meddig kísért még a múlt, de amikor elgondolkoztam azon, hogy milyen konfliktushelyzetet tudnék kitalálni, voltak jobb ötleteim...)

A békés elmélkedésből, egy katonásan puritán főmenő zökkentett vissza a munka frontjára. Ritka történet, amikor az első betöltés után, nem kötünk egy azonnal

egy madarat, és irány a próbakör. A Ka-52-nél ezt nem tudtam megtenni, de a Gunship: Fly Now pontjából indulva, kegyesebb hozzám a sors. Ha nem is kezdesz bárányként, de követi utasításaimat a helikopter, büszkén meresztem előre szemem. A látószerveket gyönyörködtetően egyszerű, izgalmas a táj. Nyugodtan mondhatom, hogy az eddigi legszebb panoráma táru elém. (Kíváncsi vagyok, hány évet kell még vámi az ágakról felreppenő riadt madarak, futó vadászó csordák, és szarvasok látványára, de lassan már tényleg ez következik.) A táj képe (csata után) már a Falcon 4.0-nál, és az USAF-nál is kivívtá a dicsérő elismerést, földközben azonban azoknál már szűnőben volt a varázs. Igaz, egy vadászpülőgépnél nem is a "fű alatt" kell teljesítenie feladatait (bár ott sem árt, ha a lokátor-szint alatt marad), tehát elvileg mit is keresne annyira alacsonyan. A Gunship esetében viszont kötelező a fák koronájának a szintjén, vagy alatta manőverezni – itt már elviselhetetlen lenne egy hasonló minőség romlás... Nincs is, hibátlan minden! Szándékos hibakereséssel, a fák közvetlen közelében – ahol egyébként már nem nagyon illik a száraz faágakat fűrészelni, faleveleket kavarni a rotor lapátokkal – sikerül felfedeznem, hogy vékony "papírmásé"-ból lettek bizony még ezek is összeállítva...

Az első körből hazatérve elégedetten nyújtom ki lábaim, most már megnyugodva kezdek a módszeres ismerkedéshez a program kínálta ajándékokkal. A Configuration menüben érdemes elvégezni a program testre szabását, finomhangolását. A fegyverek hatékonyságát ugyebár kissé túlzottnak találta egy némely felpapírkázott tesztter. Nos, a Hell-



TEAM ALLIGATOR

★ Annyian, mint az oroszok...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Simis
Kiadó: GT Interactive
website: www.simis.co.uk
Minimum konfiguráció: P200, 32MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P-II 333, 128MB RAM
3D gyorsító: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet

A Team Alligator, a Ka-52-es harci helikopter valóságához szimulátora. Fejlett programozás technikai megoldásokkal megtűzdelt játék, mellyel Szibéria, Belorusszia, és Tadzsikisztán tájai felett



Hát itt aztán rendesen befűtöttek!



A tűzijáték már rendben van, most már csak el kellene találni

Egy elfogulatlan kritikus:

A Team Alligator, a legújabb repülő-akció szimuláció, (az akció szó egy szimulátor esetében már nem biztos, hogy csak jót

egyenként repülhetünk. Támogatja a többjátékos üzemmódot, akár 6 játékos is játszhat vele egy időben. Fel-sorakoztatja a Ka-52-es helikopter teljes harci arzenálját, dinamikus textúra effektjei pedig remekül érzékelte a víz, az üveg, és az adott térség tájainak jellegzetességeit. Így a fejlesztő beharangozója.

jelent) amit a Simis fejlesztett és a GT Interactive adott ki. Hatalmas munka fekszik ennek az akciódús, ugyanakkor kevésbé technika központú játéknak a kifejtésében. (mondom!) Ez azt jelenti, hogy elkerülték a billentyűk tucatnyi kombinációjának alkalmazását, ami miatt általában elriadnak az átlag felhasználók a

szimulátoroktól. A tapasztalat azt mutatja, hogy csak kevesen szeretik memorizálni a bonyolult billentyűzet kiosztást. A repülést túlságosan bonyolult műveletnek tartják ahhoz, hogy játszani is lehessen vele. (ehhez képest elég népes a szimulátorokat kedvelők tábor!) A Simis a Team Alligatort többek között emiatt dobta piacra, mint "akció játékot", és nem, mint szimulátor-programot. (most már értjük!) A játékba két hadjáratot építettek. Egyet Belorussziában, egyet pedig Tadzsikisztánban tehetjük próbára taktikai érzékünket, illetve harci ügyességünket. (A pilóta iskolapadot pedig Szibéria jeges tájain koptathatjuk fényesre.) Természetesen ezeken belül számos érdekes küldetés is színesíti a játékot. Az "Instant Action"-ból, akárcsak a Tutorial menüből, azonnal a pilótafülkében találjuk magunkat. A Tréning rendkívül szerteágazó, minden várható nehézségre felkészíti a növendéket, próbál előre lefedni minden feladatot. Az oktató bár angolul beszél, kiejtésén erősen érezni az orosz akcentust. Ropogtatja utasításokkal teletűzdelt pattogó szavait. Különös figura, számos meglepetéssel tud szolgálni a gyanútlan pilóta növendéknek. Előfordulhat, hogy utasít, például, hogy szálljunk fel, és forduljunk Északi irányra. Gyanútlanul végre is hajtuk a parancsát, de lehet, hogy nem pont az előre megírt forgatókönyv szerint. A program nincs annyira intelligens, hogy a kottán kívüli blattolást is értse, értékelje, ezért bár lényegileg megcsináljuk a feladatot, ő azt elfogádkodatlannak, hibásnak értékeli. Az oktató ezért közben folyamatosan módosítja, hogy "fordulj északra, nem, érünk rá egész nap mókázni"... A 15 másodpercenként elhangzó felszólítás, már-már irritáló, képes az emberke agyára menni! Hiszen felszálltunk, lebegünk az előírt magasságon, és a

helikopterünk északi irányba áll, mégis azt fújja, hogy fel kellett volna szállnod, az előírt magasságban lebegned, és északi irányba beforgodnod... A játékban "csak" egy típus a repülhető, mégpedig a Ka-52 harci helikopter. Ennek a helikopternek, ellentétben a már létező Ka-50-essel, két fős a személyzete. A pilóta (a játékos); és a fegyverzet operátor (a komputer). A játék tanulására akár több órát is el lehet vacakolni. (és még akkor sem leszünk mindennel tisztában!) Remek zenével, és introval indul a program, de egy repülő szimulátor esetében, nem erre a dicséretre van igazán szükség. Valójában ez már kötelező minden magára adó program előtt, ha nem lenne, biztosan hiányolnánk. A későbbiekben erre úgysem nagyon figyelünk, hiszen miközben a saját, és/vagy akár másik öt helikopter is a cél irányába vezetünk, nem nagyon lesz időnk ilyesmivel megosztani a figyelmünk. Bár van néhány hanghatás: a hajtómű hangja, a gép-ágyúé, vagy a rádió üzengető társaké, amely nagyon fontos lehet egy játék összképének a megítélésében. Az apró kis ráadások egy hangulatos zenével kombinálva, igen jól tudnak tenni a közérzetünknek. Mindent egybevetve, a játék összességében jónak mondható, de sajnos küzd néhány sajátos problémával. Rettentően magasra állították a program hardver igényét. 640x480-as felbontásban még elmegy, de nagyon puritán, a 800x600-as az ideális, de ha igazán szép dolgokat akarunk látni, az 1024x768-as felbontásban, 32 biten tudja csak megvillantani kimagasló erőnyit. Nem árt ha tudunk róla, hogy amennyiben a térképet, (az általunk repült terület nagyságát) nagyobbra állítjuk, az jelentősen meg fogja növelni a betöltési időt. Bár a kormányzását megkönnyítették madarunknak nem biztos, hogy egyértelmű előnyöket kaptunk ezért cserébe. A helikopter reakciói eltávolodtak a valóságtól, bizonyos kormányozdulatokat figyelmen kívül hagy, ami azt jelenti, hogy nem hajt végre manővereket, vagy mivel rá kell dupláznunk, késlelteti azt. Ezt már nem lehet a billentyűzetre, vagy a joystickra kenni, ezek már egyértelműen nem rajtuk múló hiányosságok. Néha túlságosan is stabil a helikopterünk, néha pedig saját akarata szerint hol jobbra, hol pedig balra dülöngél a lelkem. A térképek igencsak egyformák, általában heggyekből, épületekből, ellenségekből, és a bázisból áll. Egyetlen dolog, ami változik, az, az ellenség helyzete. Repülésnél négy féle fegyvert vihetünk magunkkal, a választható 7 közül. Miközben a fegyverek viselkedése realiztikusnak tűnik, mégsem érzékelhető a különbség, egy nyolc-





van, vagy egy százharminc milliméteres rakéta hatóereje között. A program órásai előnye a jó grafika, és hogy a játék stabil. Hátránya a közepszerű zenék, a nem valós repülési tulajdonságok, és a sok-sok ismétlődő részlet.

Saját véleményem a programról:

Az első megrázó élményem vele kapcsolatban az volt, hogy nem tudtam azonnal felszállni. (én, a veterán!) A kialakult, megszokott, billentyűzet kombináció hagyományai-val szakítani, attól eltérni, számomra érthetetlen, semmivel sem indokolható dolog. Be kellett ülnöm a tréner mellé, és végig kellett hallgatnom a tényleg erős orosz akcentust használó magyarázatát. Nem lehet gyorsítani az oktatás menetén, nem állt módomban azt mondani, hogy OK Tata, ezt a részt már ismerem, "bűsztra-bűsztra", haladjunk tovább. Bár az oktató (velem ellentétben) próbál türelmes maradni, hangjából olykor-olykor kiérződik az aggodalom. (és a kabinban terjed a félelem szaga) Az is előfordul, hogy megemeli a hangját, amikor már végképp elveszít türelmét bugyuta növendéke szertelenségén. Nem nagyon tolerálta, amikor a lőtérn vaktában eregetni kezdtem a rakétákat... Ennek ellenére a legnagyobb baklövést is megengedi anélkül, hogy bele nyúlna a kormányokba. A tanulási időszakban nem egyszer követett mozdulatnál bémult kezekkel a halálba. Kifejezetten szörző típus az ürge! Ha ő 50 méteren kéri a kilebegtetést, az nem lehet sem 49, sem 51. Volt, hogy már öt perce lebegtünk az előírt magasságon, és ő vagy aludt, vagy nem tudom mit csinált, de még sem nyikkant. A legkisebb önálló cselekvési kényszeremre is felriadt, és elégedetlenül felmordult, hogy csak azt csináljam, amit ő mond... "Jól van Öreg!" gondoltam... De amikor már nagyon eluntam, hogy nem mond semmit, gondoltam megráfolom a kis álmuszszit: szándékolt erőszakossággal csináltam egy hatást a betonon! Érdekes, mert ezt meg tudta szótlanul, vagy nem volt tán

ideje? (Szerintem szótárázás közben érte a halál.) Az iskolapad "koptatása" a felszállás, a leszállás, a navigáció, a lövészetek, az összetett feladat, és a szabad repülésekből áll össze. A helikopter mozgása egyébként számomra összetettebbnek, némileg valóság hübbnek tűnt, mint azt a Gunshipban éreztem (bár ott, az abszolút kikönynyített modellel repkedtem végig, nem mertem reflektorfénybe állítani, mit nem tudnék egy valószínűs helikopterrel). Tudok oldalazni, forduló közben csúszik alattam a gép lefelé, alig tudom a magasságot tartani, élesebb belépőknél a masina

"kifarol". Hiába fordúl orral akár derékszögben is, még egy darabig az eredeti irányban esúszik tovább, ami miatt sokkal jobban észnél kell lennem, sokkal inkább kell figyelnem a vezetésre, sokkal jobban kell "pilótának" lennem.

Egyik kezem, szinte folyamatosan a fordulatszám szabályzón (gázkaron). A Gunshipnél agyon dicsérem a tájat, holott az itt sem csúnya, vagy rossz, csak nem annyira "újszerű" szép. Az olvasóra bízom az összehasonlítást a mellékelt képeken – a Gunship véleményem szerint verhetetlen! Ugyanakkor azáltal, hogy három féle táj fölött repülhetünk, kevésbé egyhangú, hosszabb távon elviselhető a bevetések sorozata. A hegyek ugyan egy kicsit hirtelen nőnek ki a földből, (mintha egy részeg cukrász formálta volna őket cukorból) és szögletek is, de vannak sziklák, sőt egyszer mintha egy elhagyott kőbánya felett is elrepültem volna. Mint tudjuk: "varietas delectat", vagyis a változatosság gyönyörködtet! Nagy hiba erről megfeledkezni! Fantasztikusan jól eltaláltak viszont az időjárás effektek,

az eső- és hóesés. "Szomorú-bús, sötét felhők úsznak az égen tova. Majd mikor a lemenő nap fénye, alulról világítja azt. Vörös fényben tündököl már az égi csoda." (Tetszik a program "színlága", olykor talán egy



A dombok textúrája nem különösebben változatos

kicsit harsány is, mint egy kifestő könyv, de összességében nagyon barátságossá, festőivé varázsolja a hangulatot. A palettának azonban itt is vannak sötétebb árnyalatai. Rémálom bevetésre indulni éjszaka, zuhogó esőben! A fejlettebb felszereltség miatt (?) (vagy, mert az egyszerűsített billentyűzetem nem találta meg az éjjellátó készülék kezelő szerveit?) csak a helikopter reflektora világítja az elénk táruút utat, házakat. Elemelés után pár másodperccel már semmit sem lehet látni. Az ablaktörő sűrű legyezése sem javít semmit a

Egy Bogár élete

A KA-50 tervezésénél az egyik legfontosabb szempont a forgószárny kialakításának megválasztása volt. Különböző változatokat tanulmányoztak, de végül is a hagyományos koaxiális elrendezésű rotornál maradtak, melynek talán egyik legnagyobb előnye, az általa keltett alacsonyabb zaj. A koaxiális rotor további előnye – a hagyományos, farokrotoros megoldással szemben – hogy a farokrész esetleges sérülése nem befolyásolja jelentősen az irányíthatóságot, sérült helikopterrel is haza lehet vánszorgni, el lehet érni a bázist. (Afganisztánban a helikopterek harci veszteségeinek 30%-a a farokrész sérülése miatt következett be.) A farokrotor hiánya lehetővé teszi azt is, hogy a hajtóművek által leadott teljesítményt lényegében teljes egészében a két, egymással ellentétes irányban forgó főrotor meghajtására, vagyis felhajtóerő létrehozására használják fel. Ez különösen fontos akkor, amikor a helikopternek teljes harci terheléssel, kell lebegnie földközeli, magas külső hőmérsékletnél, vagy nagyobb tengerszint feletti magasságban. A földközeli repülés további biztonságát növeli, hogy a koaxiális rotorú helikopterek alig érzékenyek az oldalszélre. Rotorátmérőjük, és általános méreteik kisebbek lehetnek, mint a ha-

gyományos kialakítású helikoptereké. Repülési tulajdonságai közül ki kell emelni jobb emelkedési, süllyedési, és fordulási képességeit, valamint nagyobb csúcsmagasságát. A Ka-50 fedélzeti elektronikája igen fejlettnek mondható. Alkalmazásával úgy gondolták, hogy elhagyható a személyzet másik tagja, a fegyverrendszer kezelője.

A harci helikopterek között egyedülálló megoldásnak számít a katapultálás használata. A katapultálási folyamat első fázisaként a rotoragyan lévő töltetek lerobbantják a hat rotorlapátot, majd, a fülkétető kerül sorra. Ezzel egy időben az ülés beáll úgy, hogy háttámlája párhuzamos legyen a rotorok tengelyeivel. Ezután gyűjt be a kivető rakétátöltet, amely egy kábel segítségével magával húzza a pilótát. A katapultálás folyamata ezután már hagyományos módon folytatódik. Talán maguk a tervezők sem gondolták át, hogy a pilóta életét védő megoldás lesz az egyik legnagyobb veszélyforrása, a szoros kötelékben tevékenykedő "alligátor csapatok"-nak! A szerkesztő repülő rotorlapátok ugyanis súlyos, megsemmisítő károsodásokat okozhatnak akár a kötelék több tagjában is.



Mindenesetre a KA-50 harcértékét tekintve nem marad el az amerikai AH-64 Apache mögött – ugyanakkor jóval olcsóbb annál.

A gyakorlatokon szerzett keserű tapasztalatok ismét bizonyították, hogy az ember teljesítmőképessége nagyon is behatárolható. A viszonylag korszerű műszerezettség sem tudta pótolni a "másodpilótát". A gép tulajdonságaitól elmaradt összeteljesítmény, a túlterhelt pilóta kifáradásából eredő balesetek, katasztrófák követelték vissza a fedélzetre, a fegyverrendszer kezelőt. A Ka-50 legújabb változatának életnagyságú makettje, az "Erdogan" már tandem elrendezésben tartalmazza a két munkahelyet. Szintén makett formájában egyébként már a Neten is látható, egy oroszországi kiállításon videóra felvett Ka-52, amely meghihette a Team Alligator programozó csapatát.

helyzetben, egy fekete masszában repülünk. Csak a műszerek által megvilágított döbbszámó ábrázatom tükröképe mered vissza rám a plexiről. Ettől még jobban halálra válok. Szellemvasútból érzem magam. Néha-néha bevillan a kabinba, egy-egy távoli villám sejtelmes fénye. Aztán, ha még nem elég hideg a veríték hátunkon, Natasa lány hangon közli, hogy előbb a bal, majd a jobb hajtóművem is kimerült idegileg, a stressz túlterhelte őket, ezért mindkettő meghibásodott. A hideg zuhától és az ismeretlent rejtő sötétségtől iktóztatva, most nem katapultáltam. Ott is hagytam, ahogy kell, mind a harminckettő darab fogam.

Tény, hogy a felbontás növelésével egyre javul a táj szépsége, de az objektumok elnagyoltságán ez nem változtat semmit. Az pedig kifejezetten zavaró, amikor a tesztgépet megtorpanásokra kényszerítette, holott a Gunship ugyanazon a gépen kifogástalanul futott. A pozitív lelki beállítottságom meggátolt abban, hogy a Team Alligator hibáit lefotózzam. Sajnos ezekből is akad jócskán. Előfordul, hogy a leszálló gépek közül következmények nélkül begurul néme-lyik a becsukott hangárajtón. A beton, mintha csak egy lágy massa lenne, félig, vagy teljesen elnyeli a guruló repülőgépek kerekeit. Helikopteremmel egészen furcsa mutatványokra is képes vagyok: orrára, vagy "farkára" állítom a betonon, és úgy függeszke-dik, mintha a fizika törvényei rá hatá- talanok lennének. Az orr persze köz- ben keréknyomáig besüpped a betonba, ahogyan azt a guruló repülő- gépektől "eltanulta". Ezek után már szinte természetes, hogy amikor a rotorlapátok belevernek a betonba, semmi vészhangulatot nem érzek, elfelejtem izgatni magam, hiszen a program erről úgyis elfelejt tudomást venni. Az egyes objektumokat köze- lebből is vizsgálat alá véve kiábrándí- tó látványosságokat is felfedezhe- tünk. Egy híd elemei például a föld fölött lebegnek kb. félméterrel, de a hídra való feljutás is külön talány, mert egy másfélméteres egyenes fal a feljárata. A harckocsik, gépjármű- vek, és épületek, összehasonlíthatat-

lanul gyengébb minőségűek, mint ahogyan azt a Gunshipben "megszok- tuk". Talán nem lenne szabad ennyire lehúznom most szegényről a kereszt- vizet, de ezek sajnos, száraz tények... Elég érdekesnek találtam azt a momentumot is, hogy elemelés közben, a reptér közvetlen közelébe telepített légvédelmi egységek vetek- szinté azonnal tűz alá. Afganisztán- ban megtörténtek ugyan hasonló furcsaságok, de azok Stingerrel fel- szerelt gerillák voltak, nem pedig páncélosok. (Ha nem értené valaki mi a bajom, annak némi magyarázat, úgy gondolom, hogy amennyiben a repülő- teremet, a bázisomat már bekerítette az ellenség, akkor engem ne küldjön senki, vagy 50 km-rel távolabbi cél-

oka, hogy nagyon lassan mozog a "nyakunk". Kín kívánni, mire "odané- zék", már nincs értelme arra fordulni. Nagyon jó a reptér hangulata, (emlé- kezzünk csak az USAF kihalt reptére- ire!) itt az orosz típuscsalád szinte összes régebbi tagja megtalálható. Mi-8, Mi-24, Szu-22, Szu-25 és MiG-21-esek gurulnak ki-be a hangárba, szállnak le, és fel a kifutópályáról. Ha minden áron költözködni akarok megjegyzem, hogy egy kicsit "repülőgép-hordo- zós" a le- és felszállásuk, nagyon rövidke a



Borotválkozni ebben a hadseregben nem muszáj, győzni viszont igen!

pontok elpusztítására, mert azt nem fogom normálisnak tartani!) Na de essék szó a jó dolgokról is... Lehet a Kamovval nagyon kellemetlen perce- ket okozni az ellenségnek, de jóval nagyobb tudást, rutint, felkészültséget kíván meg kezelőjétől, mint például az Apache. Azt hiszem, ez a valóságban is így lehet... Még nem esett szó a kabin belvilágáról. Kezünk mozog a botkormányon, a másodpilóta előtti display szép sárgán világít, a sajátunk viszont monokróm, fekete-fehér. A virtuális cockpitból bárhová nézhetünk a kabin korlátaiból adódó határokon belül, viszont ami miatt mégsem volt kedvem többször tekingetni, annak

felszálló- és fék- utak. A be- és kiguru- lást ellenben rendesen, ahogyan kell, araszolják végig. Amikor eléjük lebegtem, és túlzottan is közel kerül- tem hozzájuk, fantomképként úsztak rajtam keresztül. Szórakozásból alaposabban szénéztem a repülőté- ren, az őrtoronyban még egy marcona őrkatona is áll. Igaz, vagy süket, vagy teljesen immunis a repüléssel szem- ben, mert hiába lebegtem vele szem- magasságban, és akartam neki mu- tatni felfelé tartott hüvelykujjaim, rám sem hederített. Az oktatás alatt tökéletesen működő fegyverrendsze- rem éles feladatra kirepülve, többnyire néma maradt. Szépek, és egyben hátborzongatóak az ellenség rám irányuló tűzének villódzó fényei. (Főleg úgy, hogy képtelen vagyok viszonzni kedvességüket!) A beka- pott találatok szemléltetése viszont meglehetősen puritán, nincsenek roncsolódások, X találat után, minden látható átmenet nélkül, gépünk egy- szer csak megadja magát. A lövedé- kek, rakéták becsapódása kevésbé látványos, mint a Gunshipnél volt nem maradnak utánuk apró kis lángoló foltok, tartólőzések. A Gunshipnél (miért nem ott írtam róla? – nem tudom) amikor egy harckocsi, vagy őnjáró főveg tűzet nyit, lehet látni a találaton a lökéshullámot! (Próbáltam róla képet készíteni, de nem sikerült...) Sajnos a Team Alligatorban nem nagyon aká- tak hasonló típusú fantaszlikumok előkerülni.

Összefoglalás:

Ettől függetlenül nincs ok a keseregés- re, mert megpróbáltam összefoglalni, mitől jó mégis ez a program (ami egyben a Gunshippelel történő összeha- sonlítás is). Szűk környezetem véle- ménye is megosztlik, hogy a Team Alligator vagy a Gunship nyújtja-e az élvezetesebb játékélményt. (En egyér-



A célpontok komoly jellemhibája, hogy mozognak

telműen a Gunshipre szavazok!) A Team Alligator küldetéseiben kevésbé éreztem, a jó teljesítmény nyújtás kényszerét. Aki inkább az akciójáték jellege miatt szerezte be, azt nem hiszem, hogy ez zavarni fogja. A Gun- shipben idő előtt beadva a kulcsot, vagy langyosabb vérmérséklettel indulok bevetésre, azonnal "gólt ka- punk", érezhető a rossz formában lévő csapattag nullteljesítménye. A Team Alligatorban a többiek akár nélkülöm is elvégzik a feladatot, (ezt a tulajdonsá- gát nyilván nagyon sokan fogják sze- retni!) mint ahogy kellett is végezniük, a fegyverzetem inpotenciája miatt. A Gunship grafikája finomabbnak tűnik, de hosszútávon (bármilyen szép is!) egyhangúbb. A Team Alligatorban "na- gyobb az élet", a reptéren érezhető a légierőhöz való tartozás élménye, a Gunshipben a helyi TSZ helikopteres permetező brigádjának tagjaként kire- pülök az aznapra kijelölt területre és leszórom az előírt "műtrágya" mennyi- séget... Ugyanakkor mégis megnyugt- at az érzés, hogy tudom hol, ki ellen, és miért védekezem... A Team Alliga- torban ez kevésbé tisztázott, nem tudom miért viszem vásárra a bőrröm. A csuda gondolta volna, hogy egy játékban még ez is fontos lehet!

Széchenyi János

Kulcsin/belbecs

HA MEGKAPOD A
KULCSIN/BELBECS
KULCSIN/BELBECS
KULCSIN/BELBECS

Summa summarum

Nat o sajnos csak a Gunship!
elődjével, az Apache Longbow-
val versenyezhet

Végítélet

76%

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	60.-	21	533.-	41	583.-
2	84.-	22	533.-	42	583.-
3	214.-	23	533.-	43	583.-
4	214.-	24	533.-	44	583.-
5	214.-	25	533.-	45	583.-
6	214.-	26	533.-	46	583.-
7	214.-	27	533.-	47	583.-
8	214.-	28	533.-	48	583.-
9	493.-	29	533.-	49	583.-
10	493.-	30	533.-	50	583.-
11	493.-	31	533.-	51	583.-
12	493.-	32	533.-	52	583.-
13	493.-	33	533.-	53	583.-
14	493.-	34	533.-	54	583.-
15	493.-	35	533.-	55	583.-
16	493.-	36	533.-	56	583.-
17	493.-	37	533.-	57	583.-
18	493.-	38	533.-	58	583.-
19	493.-	39	533.-	59	583.-
20	493.-	40	533.-		



Az 576 KByte 1990-1998-as régi számai
akciós áron, egységesen

100,- Ft/db

(+ postaköltség*) boltjainkban
megvásárolhatók vagy a csomagküldő
szolgálatunktól megrendelhetők.

Rendeléskor rözsaxszin postautalványon fizess be
címünkre (1389 Bp. Pf:132) annyiszor 100,-Ft-ot,
ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és
az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba
írd be a kért lapok megjelenési számát.
Fontos! Ha a postaköltséget nem adod hozzá a
rendelésedhez, úgy nem áll módunkban
megküldeni a kért újságokat.

Akcióknak a készletek erejéig tart!

A darabszámtól függően a
postaköltséget az alábbi táblázatból
számolhatod ki.

**576 KByte 1999-2000-es
számai eredeti áron
(+postaköltség)
megrendelhetők illetve
megvásárolhatók**

99/1	398.-	99/11	398.-
99/2	398.-	99/12	398.-
99/3	398.-	00/01	398.-
99/4	398.-	00/02	796.-
99/5	398.-	00/03	796.-
99/6	398.-	00/04	796.-
99/7-8	576.-		
99/9	398.-		
99/10	398.-		

ENEMY ENGAGED: COMANCHE VS. HOKUM

★ Barátok (egymás) közt

SZEMÉLYI KAZALVÁNY

Fejlesztő: Razorworks
Kiadó: Empire
website: www.empirelight.com
Minimum konfiguráció: P266, 64MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P-II 333, 128MB RAM
3D gyorsító: Direct3D
Multiplayer: modem, LAN, Internet

Emlékeznek még az olvasók a 99-es év márciusi számára? Hát persze! hiszen abban teszteltük az Apache Havoc nevű remek szimulátor-programot. Hölgyeim és Uraim! – nagyszerű bejelentéssel valójával kezdem: megérkezett az AH-küldetés- kiegészítő folytatásának is tekinthető Comanche vs Hokum! A Razorworks fejlesztői természetesen olvasták akkori kis cikkünket, melyben a szereplők tekintetében csak csendesen süttögtük el enyhe hiányérzetünket – most a két passzív szereplőt elő is léptették főszereplővé. Roppant elitélendő módon a tesztelésre-kapott játékokat vissza kell adnom, szóval nekem már nincs meg az Apache Havoc, ezért nagy sajnálatomra a kettőt integrálva nem tudtam kipróbálni (pedig állítólag ezt is lehet). Természetesen (szerencsére?) önálló alkotásként is megállja helyét az új progi, így hát kíváncsian kezdem keresgélni benne a frissítéseket, újításokat.

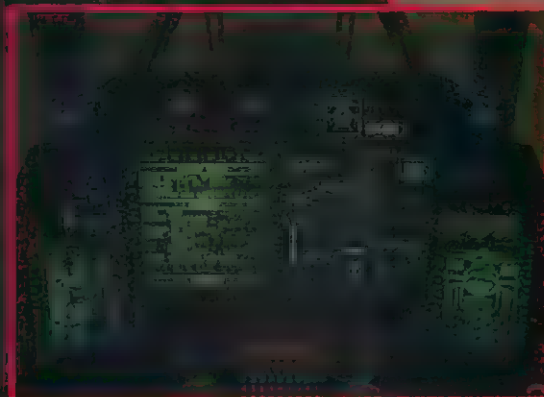
Újso-pilóta szerepe

Az Enemy Engagedról azt írja a fáma, hogy három új hadjárattal és két repülhető géppel bővíti az eredeti programot, valamint kijavítja annak néhány korábbi hibáját is. Roppant eredeti megoldás: kifogja azok szelét a vitorlából, akik a több bőr lenyűzésének technikáját szeretik hasonló esetekben emlegetni. Nekem sem jutott volna eszembe, amennyiben és most egy picit előre szalad velem a csikó – erőteljesebben érzem az újítás szelét, és ha "az előző részben ez talán még jobb is volt" gondolat sem fordul meg a fejemben...

A játék felépítését mondhatni tovább egyszerűsítették. A grafika az eltelt több mint egy év alatt semmit sem változott, sőt! A három új helyszín: Libanon, Tajvan, és Jemen földrajzi adottságait a fejlesztők mintha kissé alábecsülték volna, mert az elődhoz képest jóval kevesebb tereptárggyal, várossal, épülettel találkoztam... Az már eleve tök borzasztó, hogy nem tudok leszállni a "ceglédi református-nagytemplom" előtt, de hiányolom az emlékeztető Che Guevara-plakát szintű szellemes meglepetéseket. Tény, hogy a maximumra állított

grafika ellenére sem találkoztam semmi olyan érdekességgel, ami akár egy két évvel ezelőtti megjelent szimulátorban ne lett volna benne.

Ugyanakkor felfedeztem hogy a haditechnikai arzenálban ott van minden, ami csak számít (az előző részre nem emlékszem már, hogyan is volt) – és néha még az is, ami nem. (Példának okáért itt a csak prototípus állapotig eljutott, és ma már rozsdás ócskavasként szemétre dobott helyből felszálló orosz gépre gondolok.)



A műszerfal csak első látásra tűnik bonyolultnak.

Küldetések

A küldetésekkel egy dinamikus hadjárat-generátor állítja elő. Nem jellemző rá a hosszú póráz, korlátok között engedélyez csak némi beleszólást az elképzeléseibe.

Hozzáteszem azért igencsak gazdag, mert 16 küldetéstípus között válogathatunk, hogy csak egy párat említsek: felderítés (Recon), utánpótlás útvonalak támadása (BAI), csapat-támogatás (CAS), légi fedezet (CAP), bázisok, gyárak rombolása (Ground Strike), légvédelem kiiktatása (SEAD).

Csapat- és utánpótláscsökkentést a harci helikoptereinkkel nem tudunk vállalni, de ezek támogatásából egy-egy CAP, vagy SEAD bevetésben igenis kivesszük a részünk. Már említettem, szinte semmi beleszólásunk sincs a hadműveletekbe, de erre nincs is szükség, a program a mi segítségünk nélkül is jól irányítja a csapatokat: a szemünk előtt zajlik minden, folyamatosan látjuk a dolgok alakulását. (Csak tudnám feledni azt a látványt! Biztosan örültem volna, ha annak idején a Commodore-64-esemen ilyen "szép" szimbólumokat látnék, de azóta eltelt vagy 10-15 év!) A folyamatosan beérkező jelentések-ből áttekinthető képet alkothatok a frontvonal közelébe felvonult csapatokról, a támadó ékek mozgásáról, az esetleges veszteségekről. A gép folyamatosan számítja az erőviszonyok alakulását, közben azt is jelzi, az



ellenség mely objektumainak elpusztítása viszbennünket közelebb a győzelemhez. Azt persze ne gondoljuk, hogy egyszerű kis csokoládéüzemek szaloncukor

termelését kell leállítanunk: a hátsó vonalakban elrejtett a légvédelem által erősen őrzött híradóközpontok, vezetési pontok, repülőterek lesznek a célpontjaink. Mivel az indulásnál, ezek még többnyire hatótávon kívül esnek, csak lépésről-lépésre juthatunk csak el hozzájuk.

A gép által folyamatosan generált bevetések között tetszésünkre válogathatunk, de a gondolkodási időnk kb. csak fél óra. Ha ezalatt nem tudjuk eldönteni akarunk-e indulni, már megváltozik a csatakép, és bennünket már újabb feladatok fognak várni. A játékban ugyan nem egy konkrét pilótát személyesítünk meg, de attól függetlenül a pilóta neve mindig ugyanaz marad. A bevetéseket nem követi pihenődő, azonnal átszállhatunk egy másik gépbe, és indulhatunk vissza. Egyetlen nap alatt akár 20-25 bevetést is repülhetnek az örültebbjei. (Még a veszteséglista sem tud ebben megakadályozni, hiszen elég érdekes módon abszolút nincs jelentősége annak, ha netán felönnek.) A ténykedésünkről részletes listát készítenek, hogy lehessen mit elemezni azoknak, akik jobb statisztikából, mint légi hadviselésből. Akiknek az utóbbi az erőssége, azoknak az előbbieknél adatai alapján bőkezűen szórják a kitüntetésekkel, folyamatosan emelik a rendfokozatát.

Szinte repült óránként begyűjthető egy-egy bíborszív. Könnyű nekünk,

hiszen nem feltétlen kötelességünk ugrani mindenre, várhatunk a nekünk szűz feladatokra.

Az általunk nem kértet, a gép "viszi" el... Akár az orrunk előtt is, mert nem élvezünk elsőbbséget, és ha sokat gondolkodunk, lecsap bizonyos feladatokra előtűnik a gép...

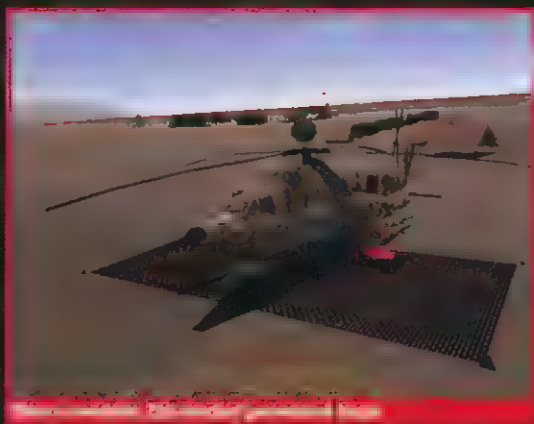
A háború menetét persze képtelenek lennének egymagunk megváltoztatni, ugyanis ez a program nem a flambokról szól. A mi szerepünk nem több (de nem is kevesebb), mint mondjuk ami az Oból-háboruban volt egyetlen pilótának. Ne játszunk meg a hőst, ne próbáljunk meg szembeszállni a túlerővel, mert azt úgysem engedő (illetve a hősködésünket azonnal megtorolja) a gép. A légvédelem képzett személyzete nem hibázik, a repülőgépek természetes előnyt élveznek velünk szemben. (Ennek ellenére fedezékből, alulról és hátulról nem vagyunk teljesen esélytelenek velük szemben sem.) Csúcstechnika ide, csúcstechnika oda, még a harcokocsik, és páncélozott járművek géppuskáinak fullánkjai is halálos veszedelemet jelenthetnek kb. 2 km-es távolságon belül. Ne légy könnyelmű, ne repülj rájuk alacsonyban, és muszáj manőverezned a teljes 3 dimenziós tér minden irányába, ha ki akarod kerülni a találataikat! Ha bajban vagy, jusson eszedbe szavam: "Zúgjal, mint a kő tefelél! Nem baj, ha félelmed csepeg - szemöldököd ereszen!" Ez persze nem azt jelenti, hogy a szavalóversenyek győztesei elsőrangú helikopterpilóták lesznek – sokkal inkább azt, hogy nem repülőgépen vagy nyugodtan lemondhatasz a magasságról a biztonságod érdekében. Tanulj az ellenségtől: ő sem adja könnyen az életét (többek között ezért is melegen javallott párban indítanod szinte minden rakétát)!

Egy katonai szimulátor határa

A generált küldetések színvonalát időnként mélyrepülésre hajlamos. Többnyire, (amint már említettem) jól működik, időnként azonban rányomja bélyegét a fronthatás. Le kellene fognom az ellenfél légvédelmét, hogy a csata-, szállító-, és vadászgépeim zavartalanabban élvezhessék az éles feladatok adrenalin növelő hatását, de nem kapok rá elég időt, hogy előtűk érjek a kijelölt célpontokra. Természetesen leelőznek, és kapkodhatják a fejüket, hogy hol is maradt, az eligazításon beigért Comanche különítmény jótét közreműködése. (Pedig azt hihetnénk, hogy az egész csak matematika... Ha a Comanche maximális sebessége 165 mérföld, a célpont pedig 40 mérföldre van, akkor ahhoz, hogy Y időpontban ott is legyen, vajon minimum mennyivel kell a támadást támogató gépet elindítanom? Ehhez azért nem kell még nyolc általános sem...)

További érdekesség (nem tudom mennyire volt szándékos ez a fajta "életszerűség"), hogy amennyiben éppen van szabad kapacitás, akkor akár egy négy gépből álló kötelékkel is elindulhatunk felderítő feladat végrehajtására. (Magyarázhatnánk, hogy az ismeretlen elleni nagyobb védettség miatt, de felderítésnél eddig a feltűnés kerülése is a tananyag része

és a flare töltetek ábrázolását. A rakéták rájuk fordulnak, és mikor rájönnek, hogy "megették" a trükköt, márgükben felforrbanak. (Ügyes elképzelés, hogy a programba beépítették a magasban repülő gépek hasonló eltérítő tölteteinek tűzijátékát is, de hát a találatok robbanó tűz(fél)gömbjéitől egyébként nem nagyon vagyok elájulva! (Vagy ha el is vagyok, hát az nem a csodálatos szépségüktől van.) Jó hír, hogy a pozíciófények – akárcsak az előző részben – most is ki-be kapcsolhatók (persze jó lenne tudni, hogy minek, de hát egyelőre a ki/bekapcsolás lehetőségéről csevegünk). A sérülések ábrázolásáról – akárcsak a Team Alligatorban – ebben a programban is



volt...) Amikor pedig a felderítési adatok alapján meg kell támadnom a repertet, ("hol marad a sok lúd?") már csak pislogok, mennyire egy szál magamra maradok. A járművek kidolgozottsága sem valami részletes, a Gunship és a Team Alligator igencsak veri a játékot ebben a tekintetben. Az azért mondjuk nem rossz, hogy a gépek oldalán vannak olvasható feliratok, és a külső nézetben látható mozgatás időnként kifejezetten jónak. "filmszerűnek" tűnik. A futómű behúzások, működő ablaktörők ma már nem újdonságok, de azért jó érzéssel veszünk róluk tudomást, mint ahogy a Hokum katapultülésének működését a Comanche fülkéjéből tanulmányozni is igazán nagy élvezet (bár e tudományos kísérlet sikeréhez tövleges közreműködésünk is szükségeltetik). Látványosan oldották meg a rakéták füstcsíkainak, a gépfegyverek nyomjelző lövedékeinek, valamint a chaff-

megfeledeztek, csak némi füst jelzi, hogy rövidesen be kell fejeznünk a küldetést.

A Comanche vs Hokumot gazdagon felszerelték a különböző nézetek tömkelegével. A szokásos külső és belső nézetek mellett a hadjáratban szereplő összes járművet körbejárhatjuk, és

számos nagyításban megvizsgálhatjuk. A mellékelt képekből is látható, hogy egészen különleges, a kabinba kívülről kuksizó nézettel is találkozhatunk, de van egészen szokatlan, a személyzettel "szemező" nézet is (hehe, a "bikanyakú" pilóta helyett most egy zsiráf foglalt az ülésben helyet).

A gépek belső kidolgozása nálam nem aratott osztatlan sikert. A pilóták feje, sőt keze is mozog, ha kell, ha nem, időnként gombokat nyomogatnak. Tény, hogy nagyon kellese használatos a műszerfal, az előző részben kevesebb adatot tartalmazott, mégis számomra élethűbb volt (érdekes ellentmondás ugye?!). Az előző részben, ha lenézünk a műszerfalra, nem láttunk előre, és mindennek nekimeheltünk (nekí is mentünk). Újabb szemeket emuláló megoldásként most az MFD-t átalakították, a HUD-on megjelenő informá-

ciók is leolvashatók, de persze kiemelkedő tereptárgyakra azért továbbra is figyelniünk kell, bármikor váltható a nézet a pilóta és az operátor között. Az "én vagyok a teljes személyzet" feeling kezelhetőség tekintetében igen ügyes megoldás, hogy egymástól független üzemmódokban működhet az MFD, s kapcsolat közben sem "felejt el", hogy hová volt beállítva. (Például megtehetjük, hogy az irányításhoz és navigáláshoz szükséges adatokat a pilóta MFD-jén, a célzáshoz szükségeseket



pedig a fegyverzet operátorén állítjuk be. Egyetlen gombnyomással válthatunk a kettő között, és jobban érezhetővé válik, a "két-emberes vezető"

és). A fix nézetek mellett egyébként nagyon jól használható a virtuális kabin is. Ha nagyon zavarunk a "holterek", átlátszóvá is tehető, vagy akár ki is kapcsolható a pilótafüle "borítása". A Comanche műszerfaláról lemaradtak az analóg műszerek, ezért a HUD és az MFD-k sérülése esetén a legjobb megoldás az, ha a túlélő csomagból elővesszük a fehér botot. (A repülést ugyan azzal sem tudjuk folytatni, de talán jó lesz a kóbor kuták ellen)

Néhány hibát kijavítottak az első rész óta, néhány viszont még most is megmaradt. Az autopilot szép alacsonyban repül, de minden szívájdalom nélkül képes belevágni gépünket a tankásabb domboldalakra. A vezetési stílusa különlegesen érdekes. Nem szeret sietni, olykor kifejezetten lassú, és a fordulókna még komolyan "rá is fehérez", majdnem lenullázza a sebességet. Meredek emelkedők előtt az utolsó pillanatig kivár, és csak miután ránk hozta a frászt, kezd el emelkedni. Különleges heppje, hogy, aktiválás után azonnal befékezi a kerekeket. A lebegő üzemmód (hover mode) legalább tökéletesen működik, tartja a nulla sebességet, és a beállított magasságot is.

Nagyon tetszik a rádió "zűrzavar" egy-egy bonyolultabb harchelyzetben. Ilyenkor ugyebár egyszerre többen is beszélhetnek, amiből nekünk kell kiszűrni a használható információt. Ezen túl nemcsak passzív hallgatói lehetünk a többiek kétségbeesett megnyilvánulásainak, hanem mi

állíthatjuk a kötelék alakzatát, kérhetünk segítséget, kijelölhetjük a célpontokat, satöbbi. Utasításokat adhatunk egy adott gépnek, de akár teljes köteléknek is. A kiadott feladatok "utógondozásával" egyébként nem sokat kell bíbelődni, mert azokat jobbra a legjobb tudásuk szerint elvégzik. Vigyázzunk azonban arra, hogy amennyiben túlerőben lévő

ellenségre küldjük őket, hamar elfognak vérezni. A befogott célpontok ellen kérhetünk akár tűzérési támogatást vagy légitámadást is, amit azonban nem minden esetben kapunk meg. A felderítési adatokat is illik, már rádión leadnunk a főhadiszállásra. A rádióforgalmazás hangjain túl, eltaláltak a hajtómű, a bekapott találatok és az eső hangjai, de úgy általában az összes csatazaj is megfelelő a magasabb elvárásoknak.

A Comanche vs Hokum nem lenne rossz helikopter szimulátor, de legalább egy éves lemaradással küzd a Gunship, és a Team Alligator mögött. Kezdzőknak még mostanság is okozhat örömet, de a profiknak inkább az előbbiek egyikét ajánlom. Vonatkozik ez az összetettségre, a kihívásra és a grafikai megjelenítésre egyaránt. A megszállottak számára azért tökéletesen élvezhető játékról szerzett benyomásaimat talán azzal foglalhatnám a legjobban össze, hogy az előző része egy évvel ezelőtt még igencsak tetszett – most azonban sokszor éreztem azt, hogy az talán még jobb is volt.

Széchenyi János

külső/belbecs

ÁRTELŐZÉS	■■■■■■■■■■
JÁRÁTELŐZÉS	■■■■■■■■■■
SAVATÓSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENÉBŐL	■■■■■■■■■■

summa summarum

Egész jó lenne, ha nem lennének versenytársai

végítélet

73%

Multiplay

36-576 Unde #111 2009, marts/Junijs

ahol a valóságban megismert adatok és tények észrevétlenül mosódnak át a fikciók világába. Miközben keresgélünk nyomozunk a bázis számítógépein, megismerhetjük a Mars-expedíció teljes történetét, melynek alapjai a valóságban

letti játszódtak le a bázison. Az egyik áldozattól elveszünk egy kulcskártyát és egy diktáfont, melyekkel hozzáférhetünk a szilipajtókat nyitó komputerhez, majd mikor éppen távoznánk a szobából a jól végzett munka örömeivel, a bázispa-



Itt van a halottak, rondság

gyökereznek, ráadásul nemcsak izgalmasan alakul ki a történet, de még kellő

A klauszrofóbia első jeleit már a kezdő képernyőnél tapasztalhatjuk: se ki, se be. Egy bájos fertőtlenítő fürdő, ami sajátos színi pártot áraszt (ha előtte nem voltunk valami által megfertőzve, hát utána már biztosan!). Utána (noman szép fokozatosan jönnek a borzalmak). Kenzoval kilépünk egy folyosóra, ahol csupán a dermesztő csend fogad minket. Kinyitjuk a következő ajtót, s máris egy hatalmas vértócsa tárul eléünk, a közepén egy teljesen elszáradt hullával. A folyosó további részein is hasonló állapotú tetemek hevernek. Miután átkutattuk az utcunkba került szerencsétlenül, berúgunk a legközelebbi ajtón, s az eléünk táruló látvány még az eddigieknél is bizarrabb: egy hulla a levegőben lebeg! Ez már határozottan természetfeletti jelenségnek számít.

Persze nem kell ekkor várnunk, hogy bebizonyosodjon: valóban valami természetfe-



Az ember legyen udvarias a nőnemű számítógépekkel!

francsnok megboldogult barátnője egy ször csak megmozdul.

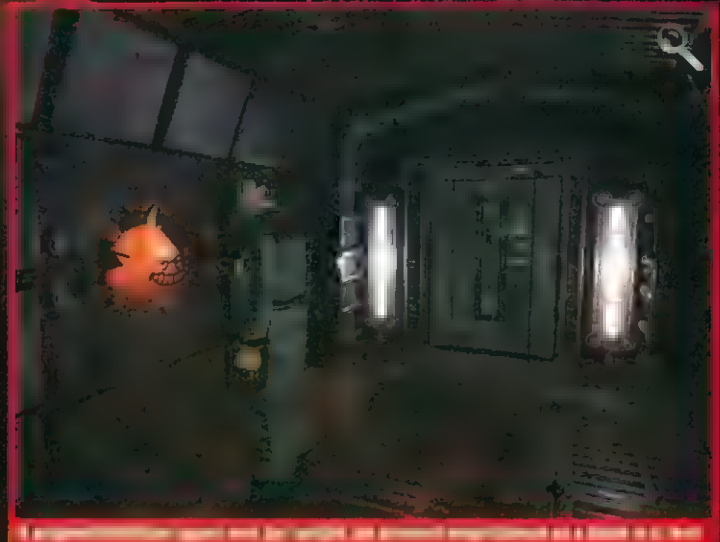
A bázisban a szabadság

A gondos tervezői munka a játék egészen megfigyelhető, így természetesen a grafika is. A kísértetbázis atmoszférája már akkor is félelmetes, amikor a holttestek még valóban csak holt testek. Remisztó az az éles kontraszt, hogy bár siri nyugalom van, a feldúlt szobák, a szanaszét heverő papírok, és a feldöntött vízes-tartályok mind arról tanúskodnak, hogy itt valami igen nagy balhé volt nemrég. A grafikusok szemlátomást

megpróbálták beleélni magukat a szerencsétlenül járt emberek helyzetébe, s ehhez mérten alakították ki a rendellenességet. Sőt, nem csak a szerencsétlenség idejét képzeltek el, hanem a bázis egész életét. Egy tudományos központban azt várnám el az ember (főleg a Marson), hogy a kényelmet mellőzve a folyosókon csak szürke betonfalak, a szobákban pedig csak a legelemibb berendezési tárgyak vannak. Ezzel szemben (mint a komputeres feljegyzésekben is olvasható) a telepések arra törekedtek, hogy minél otthonosabbá varázsolják a környezetet. "szimpla" a bázisnak, de a lakosok a maguk módján igyekeztek a bázist otthonossá tenni. A lakosok között volt egy nő is, aki a bázisban dolgozott, és a bázisban volt a lakóhelye.

A bázisban a lakosok a maguk módján igyekeztek a bázist otthonossá tenni. A lakosok között volt egy nő is, aki a bázisban dolgozott, és a bázisban volt a lakóhelye. A bázisban a lakosok a maguk módján igyekeztek a bázist otthonossá tenni. A lakosok között volt egy nő is, aki a bázisban dolgozott, és a bázisban volt a lakóhelye.

A bázisban a lakosok a maguk módján igyekeztek a bázist otthonossá tenni. A lakosok között volt egy nő is, aki a bázisban dolgozott, és a bázisban volt a lakóhelye. A bázisban a lakosok a maguk módján igyekeztek a bázist otthonossá tenni. A lakosok között volt egy nő is, aki a bázisban dolgozott, és a bázisban volt a lakóhelye.



nek a hullák (és persze mindegyik újra erőre kap...). Jó lehet a zombik egyformák, a tölték elvezető diktáfonoknak és feljegyzéseknek köszönhetően önálló személyiséget kapnak, egészen részletes összképet nyújtva a hely korábbi életéről, sőt a hangulatáról. Az emberek tudományos karrierjükben bizakodva érkeztek ide a Mars fagyott felszíne alatt élő baktériumok utáni kutatásra, majd miután megtörtént a tudományos áttörés, mindenkin egyre inkább eluralkodott a pánik. Először csak furcsa álmok kezdtek

Rokon lelkek

Resident Evil 2.

Minden horrorjátékot kétszeresen is megkoronázott királya, amely azóta is alapul szolgál minden követőjének. (Id. 576 '99/3 - 93%)

Alone in the Dark 3.

Bár általában a Resident Evil-t tartják a műfaj egyes számú klasszikusának, a stílus igazi megteremtője az Alone in the Dark-sorozat volt, amely hamarosan a negyedik résszel folytatódik. (Id. 576 95/10 - 92%)

valamikor, majd megmagyarázhatatlanul a haláluk következett: végül párnyitkává vált, hogy valami körbejárta meg a kolóniát. Aztán bekövetkezett a teljes káosz...

Ném tudom ki hogy lesz vele, de nekem nagyon tetszett a sztori. Annak ellenére is (vagy talán éppen azért), hogy ha meghúzzuk a párhuzamokat a Resident Evil és a Martian Gothic között, az utóbbi szinte teljes plágiumnak tűnik. Ott egy magányos villa egy erdő közepén - itt egy elhagyott bázis a kies úrral körülveve. Bizar halálesetekről szóló hírek miatt kommandósok indultak nyomozni - a Marsra is kutakodni mennek hőseink, történetesen egy aggasztó üzenet jóvoltából. Raccoon Cityben valami nagy dicsőságra derült fény - anélkül, hogy lelelném a poént annyit elmondhatok, hogy a Mars-kutatást pénzelő céget sem csupán a spirochaeták és a coccusok érdeklik. A vállalatot Umbrella helyett most Earth Controlnak hívják, de a főnökei legalább ugyanolyan gázemberek, ha nem nagyobbak.

DIANE MATLOCK

Kora: 26 év
Nemzetisége: brit

Az Earth Control Baktériológiai Részlegének dolgozik, mint mikrobiológus. Mint emlékeztető, 1996-ban az újságok főcímeiben szerepelt az a Marsról származó meteorit, melyben különös kővilleteket találtak: ez volt az első bizonyíték idegen mikroorganizmusok létezésére. Bár Matlock akkor még kislány volt, már akkor elhatározta, hogy életét a Mars kutatásának szenteli. Szélsőséges körülmények között is megállja a helyét, mindig hidegfejű marad. Meggyőződéses demokrata - olyannyira, hogy sosem emlegeti arisztokrata származását, sőt, kíméletlenül bírál mindenféle születésen alapuló privilégiumot. Saját bevallása szerint kalandosan szereti az életet, bár ami a Marson vár rá az még lehet, hogy neki is kicsit sok lesz.



velünk a tudását. Csupán "segítő jóból" nyújt a megoldáshoz (Persze ez sem kevés...).

Real-time kalandjáték

Már említettem, hogy a három szereplőt egyszerre kell irányítanunk. Bár ez elsőre tulajdonké-

lakozik a rendszerre, a válaszfalak felnyílnak, és a szektorok "összeadódnak" – szóval hosszabbak lesznek a séták. Sőt a kettes számú parancs ("visszatérünk a kiindulópontra") ekkor is érvényben marad, ergo ez inkább csak egy újabb nehézségnek számít. Kerülő utakon kell járnunk, nehogy hőseink véletlenül találkozzanak, mert ha netán megszegnék az utasítást, ugyanolyan többfejű mutánssá válnának, mint amilyenek a főgonoszok a bázison.

Ráadásul a végtelenségig nem lehet mászkálni a zombik között – és ezzel rá is történik a játék néhány igen idegesítő vonására. Két dolgot utáltam különö-

a küldetésre a földkerekség összes fegyvere sem lenne elég! A zombik itt ugyanis SOHA nem hajlandók végre szépen kimúlni, és időről-időre újra felélednek. (Elképzelni sem tudom, hogyan maradnak égyben, amikor mondjuk már több kilónyi ólommal nehezebbek, s már tellőttem őket előlről, hátulról, stb. Ennyiből még a Resident Evil is fair volt, hiszen ott két-három pisztolysorozat után azért csak felborultak a zombik. Ráadásul a Marson találkozhatunk többfejű mutánsokkal is: rájuk ne is pazaroljunk golyót, inkább meneküljünk – hacsak nincs valami extra cucc a tarso-lyunkban.) Ha tehát sokáig nem találjuk a következő lépést, előbb-utóbb bekövetkezik az a kellemetlen esemény, hogy ott állunk valamelyik folyosón teljesen fegyvertelenül. Még egy nyomadt bicskánk sincs az élőhalottak ellen...

Pedig a botrányosan megprogramozott küzdelemről már önmagában is felmegy az ember vényomása. Kezdődik az egész az irányítással. Külön kell egy gombnyomás ahhoz, hogy a küzdelem-módba lépjünk, és egy másik ahhoz, hogy végül meghúzzuk a ravaszt. Ez ugyan talán még elfogadható volt a Resident Evilben, de itt valahogy nem oké. Főként azért nem, mert a lövés billentyűje ugyanaz, mint a cselekvésé. A megvizsgálható tárgyakat pedig igen távolról jelzi a gép, így ha küzdelem hevében véletlenül előbb húzzuk meg a ravaszt, mint hogy a küzdelem-módba váltsunk, a tárgymenübe fogunk kerülni – közben a zombi meg jókat falatozik belőlünk.

A másik nagy hiba az, hogy célzás közben nem tudjuk kinyitni az ajtókat. Pedig hát szükség lenne rá, mert nincsenek úgy szeparálva a helyiségek, mint a Resident Evilben: ha kinyitunk egy ajtót, nem kizárt hogy rögtön mögötte egy zombi vár ránk. Az pedig már egyenesen felháborító, hogy még a tárgymenü is le van tiltva célzás közben: elfogy a pisztolyunkból a lőszer, de addig nem tudjuk elővenni a másik stukkert, míg le nem eresztettük a fegyvert.

A legszomorúbb viszont az, hogy ha már tisztában is vagyunk a fentiekkel és megszoktuk a játék hülyeségeit, úgy sem biztos a célzás. Teljességgel érthetetlen, hogy néha hová lövünk. Ott van előtünk a zombi, halálpontosan rá célzunk, mégsem találunk. Ez persze abszolút nem egyedi eset, és így persze hamar elfogy még a viszonylag sok lőszer is. A



Hol volt, hol nem volt, Re-volt...

ásban. Ha akadályba ütközünk, gondolkodni kell, mi az, amit az addig összeszedett cuccok közül esetleg hasznosítani lehet. Nyilván minden kalandjáték erről szól, ez esetben azonban bonyolítja a dolgunkat, hogy három szereplő van, akik különböző dolgokban jártasak, azaz nemcsak a megfelelő helyen kell használni a cuccokat, hanem a megfelelő emberrel is.

A leggyakoribb elfoglaltságunk a "dögcédulák" keresése, ugyanis különböző színű címkék nyitják az ajtókat. Amikor egy zárt ajtót fészegetünk, a bázis számítógépe mindig megmondja, milyen színű címkére van szükség. Vannak ajtók, amikhez nem elég a színnek passzolnia, de egy sorszámunk is kell lennie a kártyán, de vannak kódolt ajtók is, amikhez általában "burkolatlan" kapjuk meg a kódokat (többek közt ezért kell még a jelentéktelennek tűnő üzenetekkel/jelenetekkel is végighallgatni/végignézni). Mindjárt a megérkezés után például megáll valamennyi szereplőnk órája, csak épp különböző időpontokban – talán mondanom sem kell: ezek is bizonyos kódok.

A bázis különböző pontjainak meglátogatása nem mindig csak "kulcskérdés". Megoldandó problémákat vet fel, hogy a zanaszéd "heverésző" személyzet valahogy már nem törődik az állag megóvásával, ugyanis nekünk kell például rendbe hoznunk az áramellátási megfigyelőszobát a légeztető és így tovább.

Az elsődleges feladat az, hogy Kenzo, a komputerszakértő, rá tudjon kapcsolódni az intelligenciával (sőt: tudattal!) rendelkező szuperszámítógépre, MOOD-ra. A kissé fura lelkületű gép gyakorlatilag mindent tud a Marsról és az ott történtekről, de valahogy nem akarja megosztani

pen jól hangzik, egy kalandjáték esetében nem feltétlenül tartom olyan jó ötletnek. Csak állandó gond, hogy amíg az egyikükkel foglalkozunk, addig a másik kettőt mindig "le kell parkolni". Mert le kell, különben előbb-utóbb megszólal egy sziréna, ami azt jelzi, hogy egy emberünket valahol megtámadtak. Mivel nagyon kevés a zombimentes övezet akad (szinte csak a légeztetőszoba ahová érkeztünk), tulajdonképpen úgy zajlik a játék, hogy körbejárjuk a terepet, visszatérünk a kiindulópontra, szereplőt váltunk; körbejárjuk a terepet, visszatérünk a kiindulópontra, szereplőt váltunk...

A megérkezést követően mindez mondjuk annyiból könnyű, hogy a karantén miatt válaszfalak darabolják fel a bázist, s egy-egy figurára csak egy kisebb szektor jut. Mivel azonban Kenzo rácsel-

képp a Resident Evilben, és sajnos – a pozitív dolgokkal együtt – a Creative Realitynél ezeket is plagizálták. Az egyik a kevés tölte, a másik pedig a korlátozott mentési lehetőség. Ha én egy olyan vészjelzés után kényszerülök a Marsra menni, mint Kenzoék, anélkül el se indulnék, hogy állig fegyverkezzek. Ezzel szemben hőseink nyilván arra számítottak, hogy majd helyben ügyis megtalálnak mindent. (Nem is tudom, mit csináltak volna, hogy ha már az érkezésükkor mindenki "ébred" várta volna őket.)

Első pillanatra tulajdonképpen nem panaszkodhatunk, mert – ahhoz képest, hogy egy "békés" kutatóállomásról van szó – elég stukkert találunk, és még lőszer is akad.

Szóval szép számmal. Csakhogy erre

MARTIN KARNE

Kora: 31 év

Nemzetisége: amerikai

Az Earth Control Belbiztonsági Osztályának tagja. Ex-katona, s mint ilyen, rendkívül fegyvermeztett típus. Minden helyzetben feltalálja magát, a felmerülő problémákat mindig maradéktalanul megoldja. Nagyszerű vezető, még ha egy kicsit nyers is a modora. Mielőtt a kifizetést meggyilkolták volna, titkos küldetéseken is részt vett, amelyek alatt állítólag kilenc embert megölt. Akkoriban nagyon közel állt Allenby-hez, az Earth Control elnökéhez. Mivel történetünk idején – hivatalosan – már visszatért eredeti, bányamérnöki szakmájához, kicsit gyanús, hogy az Enigma-küldetésre mégis önként jelentkezett. Még gyanúsabb momentum, hogy mintha többet tudna a bázison történetekről, mint a többiek.

összspoén pedig az, hogy öt-hat piszolygolyódnál kevesebbért egyik ellenfél sem adja az életét (pontosabban a halálát), de még az erősebb revolverekkel is két-háromszor el kell találnunk őket.

A Martian Gothic zombijainak mesterséges intelligenciája is eléggé félresikerült. Ahelyett, hogy öntudatlanul, az ösztöneiktől vezérelve lézengének, sokkal inkább úgy tűnik, hogy védik a saját kis területüket. Pontosán ki lehet kísérletezni, hol van a "birtokalk" határa. Nagyon hülyén néz ki, hogy mondjuk egyet lépünk előre, és elindul felénk, majd egyet lépünk hátra, és ránk se bagózik. Jóllehet a játékmenet szempontjából ez nem teljesen hátrány... (Van például egy hosszú, kanyargó folyosó, stílszerűen a Halott Ember Sétányának elnevezve – egyébként híres amerikai utcanevekkel vannak jelölve helyszínek –, ahol vagy 10-12 zombi próbálja az utunkat állni. Mindig hamar felélednek, ezért egyszerűen képtelenség lenne átjutni a folyosón, ha mindegyik a nyomunkban maradna.)

A zombik mozgása megint csak seholsincs a Resident Evilhez képest. Komótosan vánszorognak, ugyanakkor másfélt méterről ránk vetik magukat. Egymással abszolút nem törődnek (sőt, néha "átcsúsznak" egymáson), úgyhogy a klasszikus "dominó-elvet" most nem

Irt rend a lelke mindennek...

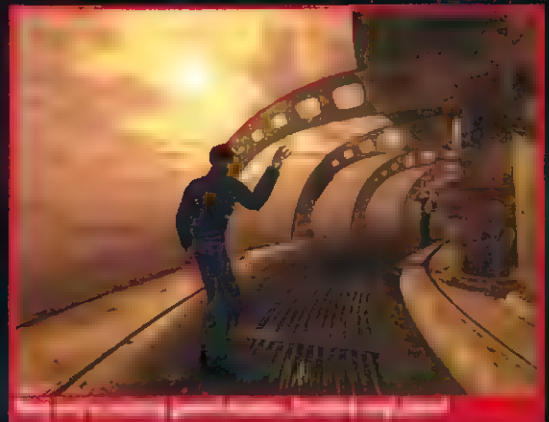
A tárgyak használata, illetve a tárgylista menüje szintén a Resident Evilől örökölte a vonásait. Ahhoz képest, hogy mekkora kupleráj van az egész létesítmény területén, nekünk nagyon pedánsnak kell lennünk. Ha teli van a zsebünk, és emiatt azívesen elhajítanánk egy haszontalan tárgyat, azt például sajnos nem tehetjük meg. Csakis a szekrényekbe pakolhatunk! (Ez mondjuk annyiból jó, hogy a számítógépek "local" menüpontjánál végignézhajjuk az össze tároló helyiséget, melyekben, mi van – magyarul: nem vesz el semmi). A hullák zsebébe sem

csúszthatjuk vízszes a diktafonjukat, amikor már egyszer meghallgattuk. Apróppó hullákl! Felítéletlenül javaslok, hogy ha holttestekbe botlunk, ne habózzunk kiforgatni a zsebeit, mert "felébredésük" után nem lesz rá módunk... (Jobb ha megelőzzük, hogy teljesen pazaroljunk golyót az esetleges újra elaltatásuk-

pontba továbbíthatjuk, majd a pakk bármelyik terminálnál bárkivel felvehető. Ha már van a központban egy csomag, azt a "hívás" nyíl villogása jelzi.

Nyomasztó – de jó

A többszereplős bonyolítás miatt a Martian Gothic-kal valószínűleg még a

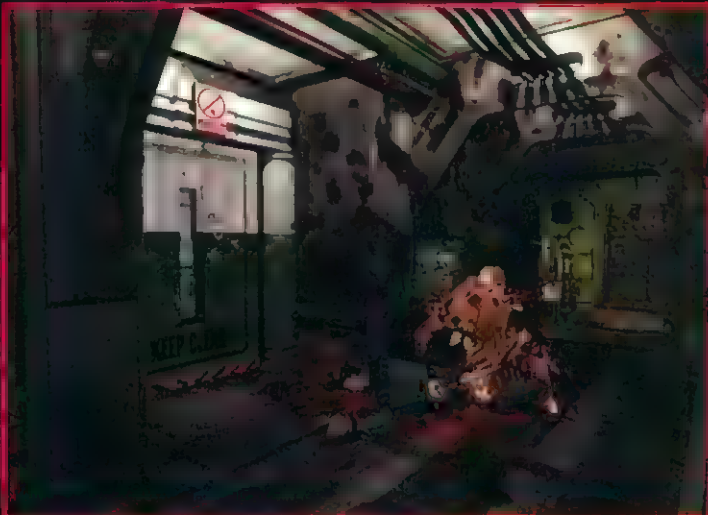


viszont talán túlságosan is fásultak a felvételek. A szereplők hangja is eléggé karakteres, közülük csupán Kenzoval voltam kevésbé megelégedve.

A Martian Gothic művésziileg nagyon szépen kimunkált játék, s ezért – az apróbb problémák ellenére – ajánlom a kalandjátékra éhezőknek. Nem olyan mives alkotás, mint mondjuk a Resident Evil-sorozat, de tulajdonképpen csak néhány hangulati elemmel szegényebb. Szerintem kicsit hiányoznak belőle a kőjátékok – mert az üzenetek hallgatása azért nem egészen ugyanaz. Persze a "maradj egyedül" utasítás miatt nyilván nincsenek párbeszédok, de például egyfajta kőjátéknak lennek tekinthető a meghalás is. Belépek mondjuk egy terembe, ahová egy futball-labda nagyságú résen szűrődik be a napfény és persze a Mars elég kellemetlen atmoszférája. Nyomban elindul egy visszaszámítoló, ami az életemből még hátralévő másodperceket mutatja, majd szépen be is krepálok. Emberem simán összeesik, aztán szeva! Talán illetet volna legalább olyan agonizálást rögtönöznie, mint Schwarzinak a Total Recallban, kigúvadó szemekkel, kidülledő erekkel vagy talán egy kis mozt is berakhattak volna – ha már annyira majmolták a Resident Evil-t.

Na mindegy. Ha a nagy példaképhez hasonló kultuszdarab talán nem is válik belőle, a "jó kis horror" jellemzést a Martian Gothic is tökéletesen kiérdemli: a jéghideg tekintetű zombik, a sokféle mutánsok, a rákszerű izeltlábuak és a remek hangulat kelően vidám órákat foglalkoztatnak.

V.Z.



Meghívás egy gyilkos vacsorára. Sajnos én voltam a főfogás

tudjuk érvényesíteni, mint a Capcomos zombiirtásnál.

A küzdelmek élvezhetőségének végül az adja meg a kegyelemadófést, hogy még a terep is zavaró tényező. Nagyon klasszul néznek ki például az összeesemetek folyosók, ugyanakkor nagyon bosszantó tud lenni, amikor beakadunk a szanaszét heverő kartondobozokba és egyebekbe. Pedig a lőszerező való takarékosság érdekében elengedhetetlen, hogy gyakran próbálkozzunk a zombik kikerülésével.

Természetesen a kameraváltás már-már szokásossá váló hibája sem maradhatott ki. Aki már játszott hasonló játékkal, nyilván rögtön tudja, miről beszélünk: kimegyünk az egyik kamera látóteréből, és valahogy nem sikerül átváltani a nézet. Mászkálunk vakon, a ha szerencsésen megkapjuk a következő kamerát, meg lehet, hogy pont egy zombi karjaiba rohánunk.

hoz.) Mellesleg minden zombit kutassunk át, mert megcsik, hogy nélkülözhetetlen tárgy van náluk.

A tárgylistánkban a 18 hely egészen soknak tűnik, de valójában nagyon is kevés. Minthogy egy-egy szekrénybe alig fér el pár dolog, ráadásul rengeteg az ún. ballaszttárgy (ilyennek tekinthetők például a feljegyzések is, miután már elolvastuk őket), sokszor kilométereket kell gyalogolnunk, hogy kipakolhassunk, és elég helyet szabadítsunk fel.

A "maradj egyedül, maradj életben" taktika miatt ráadásul a hőseink közti kapcsolattartás is igen körülményes. A tárgyak cseréjét (átadását) csöpostán kell intéznünk. A terminálokat a falakra szerelve találjuk, de sajnos a csöpost nem mindegyik helyiségbe van bekötve, így a kommunikáció érdekében megint csak mászkálni kell. Az elküldendő "csomag" mindig tárgy lehet. Milyen bosszantó, ha például a kőjátékmenetben azt egy kéz-

leggyakoribb kalandorok is elküldenek jó darabig. Állandóan próbálgatni kell, mikor, hova, kivel érdemes menni. Ráadásul van egy-két mozzanat, ami könnyen elkerülheti a figyelmünket – bár tulajdonképpen teljesen logikusak. Például egy halott kezéből nem veszi ki emberünk a környezet, viszont miután a halott "feltámadt", nem árt körbenézni, nem ejtett-e el valamit.

Nagy kár, hogy a kamerakezelés hibái megkeserítik az életünket, nem szólv az irányításról. Sajnos nem csak a küzdelem megoldása elég bóna: hány-szor, de hány-szor előfordult, hogy elfelejttem elküldeni a postát, s ezért vissza kellett mennem?! Miért nem lehetett ezt vajon úgy megoldani, hogy azonnal elmegy a küldemény, amint otthagytuk a terminált? (Igaz, ha nem küldjük el a csomagot, helyi tárolóeszköznek is használhatók a terminálok – de én sosem éltem ezzel a lehetőséggel, és nem is hiányoltam volna.)

A nyomasztó irányítás mellé ráadásul a derék szerzők kitalálták, hogy korlátozzák az állásmentést is. A számítógépek-nél lehet menteni, méghozzá igen stílszerűen egy játékban. Játék a játékban: mindenütt fel van installálva a gépekre a Martian Mayhem című videójáték, s annak a menüjébe kell belépünk. Ha elindítjuk, ugyan hibaüzenetet ad, viszont lehet menteni vele.

A zenék olyanok, mint amelyet a műfaj megkíván: sejtelmesek, háborzongatóak és még ragozhatnám. Amikor elkapják a nyakunkat, hirtelen vad tust húznak – jóllehet idővel (mivel jó sűrűn hallhatjuk) ez csak hergeli az embert. A beszédhangok, a diktafon-felvételek a kerettörténethez hűen igen színvonalasak: teszem azt, az "áttörés" napján felvett részletnél érezni a siker izgalmát a jelentős hangszínen. Bár a "végnél"

külső/belbelső

LATVANYOSSAG ██████████
JÁTSZHATÓSÁG ██████████
SZAVATOSSÁG ██████████
ZENEBONA ██████████

summa summarum

Legalább tudjuk, hova lett a Mars-szandánk és miért volt olyan nehéz irányítani...

végítélet

81%

576 Kbyte CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák!

1+5 JÁTÉK CD GYŰJTEMÉNY

BLADE WARRIOR	1999.-
BLUES BROTHERS	1999.-
GP MASTER	1999.-
INTERNATIONAL ATHLETICS	1999.-
MILLEMIGUA	1999.-
TV SPORTS BASKETBALL	1999.-

PC CD-ROM JÁTÉKOK

101st AIRBORNE IN NORMANDY	11999.-, 2999.-
12 O'CLOCK HIGH	11999.-
15TH INTERPLAY ANTHOLOGY	12999.-
2 GOOD 2 BE TRUE	6999.-, 3999.-
3D ULTRA PINBALL	4999.-
ABOMINATION	9999.-, 3999.-
ACES	9999.-, 2999.-
ACTION MAN	7999.-
ACTUA POOL	11999.-, 4999.-
ACTUA SOCCER 2	9999.-, 3999.-
ACTUA TENNIS	11999.-, 4999.-
ADVANCED TACTICAL MISSIONS	1999.-
AERIAL COMBAT MANEUVERS	9999.-
AERIAL COMBAT MANEUVERS 1918	9999.-
AGE OF WONDERS	11999.-
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY	3999.-, 1999.-
ALIEN CROSSFIRE	6999.-, 2999.-
ALIEN INCIDENT	7999.-
ALIEN NATIONS	9999.-
ALIEN VS PREDATOR	6999.-
ALPHA CENTAURY	11999.-, 7999.-
ANDRETTI RACING	11999.-, 2999.-
APOCALYPSE	5999.-, 2999.-
ARCADE POOL 2	4999.-
ARMOR COMMAND	9999.-, 3999.-
ARMORED FIST 3	11999.-
ARMY MEN	7999.-, 4999.-
ARMY MEN 2	11999.-, 7999.-
ASCENDANCY	4999.-
B HUNTER	11999.-, 3999.-
BATTLE ZONE	11999.-, 4999.-
BATTLEGROUND COLLECTION 2	11999.-, 4999.-
BATTLEZONE 2	HIVJI
BEETLE CRAZY CUP	9999.-
BENEATH A STEEL SKY	1999.-
BIO FORGE	4999.-
BLAZE & BLADE	9999.-, 4999.-
BLOOD II THE CHOSEN	4999.-
BLOOD HEART	9999.-, 4999.-
BREAKTHRU	3999.-
BURN RUBBER	12999.-
BURNOUT DRAG RACING	11999.-, 4999.-
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	1999.-
CAESAR III	11999.-
CANNON FODDER 2 /H	1999.-
CAPTAIN QUAZAR	1999.-
CARMAGEDDON 2	4999.-
CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000	9999.-, 4999.-
CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00	9999.-
CHAOS GATE	11999.-, 4999.-
CIVILIZATION 2 MULTIPLAYER	7999.-
CIVILIZATION II	2999.-
CLOSE COMBAT III	14999.-, 7999.-
CODENAME EAGLE	11999.-
COLD SHADOW	4999.-
COLIN MCRAE RALLY	6999.-
COMBAT FLIGHT SIMULATOR	14999.-, 7999.-
C & C WORLD WIDE WARFARE PACK	9999.-
COMMAND & CONQUER MEGA PAK	6999.-
COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN	6999.-
C & C TIBERIAN SUN FIRESTORM	6999.-
CONFLICT FREESPACE BATTLE PACK 7999	7999.-, 3999.-
CONFLICT FREESPACE DATA	7999.-, 3999.-
CONQUER THE SKIES	7999.-, 3999.-
CONQUEST EARTH	11999.-, 4999.-
CONQUEST OF EMPIRE	4999.-, 1999.-
COUNTER ACTION	11999.-, 2999.-
CREATURE SHOCK	1999.-
CRICKET 97	9999.-, 1999.-
CROC	3999.-
DARK REIGN DATA	6999.-, 1999.-
DARK STONE	11999.-
DARK VENGEANCE	11999.-
DARKER	6999.-, 2999.-
DAWN OF ACES	7999.-
DAWN PATROL /H	4999.-

DEATHKARZ	11999.-, 3999.-
DEER HUNTER COMPANION	4899.-
DESCENT 3	11999.-, 4999.-
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	11999.-, 3999.-
DESTRUCTION DERBY 2	2999.-
DEVIL INSIDE	HIVJI
DID VIRTUAL WORLD	4999.-, 1999.-
DIPLOMACY	9999.-
DISCWORLD NOIR	11999.-, 4999.-
DISNEYS HOT SHOT BUG DROP	4999.-
DISNEYS HOT SHOT CUB CHASE	4999.-
DISNEYS HOT SHOT JUNGLE PINBALL	4999.-
DISNEYS HOT SHOT PADDLE BASH	4999.-
DISNEYS HUNCHBACK OF NOTREDAME	4999.-
DISNEYS MAGIC ARTIST STUDIO	10999.-
DISNEYS VILLAINS REVENGE	11999.-
DO3D	24999.-
DRAKAN	11999.-
DREAMWEB	2999.-, 1999.-
DRIVER	11999.-
DUNE 2000	4999.-
DUNE II / CANNON FODDER 2	5999.-, 3999.-
DUNGEON KEEPER 2	11999.-
DUNGEON KEEPER GOLD	3999.-
EARTHWORM JIM 3D	11999.-
ECSTATIC 2	1999.-
EF2000 TACTCOM	5999.-, 499.-
EXECUTIONER 11	5999.-, 1999.-
EXTENSIBLE	11999.-, 499.-
EXTREME RISE OF TRIAD	3999.-, 1999.-
F/A 18 HORNET 3.0 /REPLAY	4999.-
F/A 18E SUPER HORNET	11999.-
F1 2000	9999.-
F22 LIGHTNING 3	12999.-, 4999.-
FA 18 HORNET	4999.-
FA PREMIER LEAGUE MANAGER 99	11999.-, 2999.-
FA PREMIER LEAGUE STARS	9999.-
FA18 KOREA + FLYING CORPS GOLD	9999.-
FALCON 4 0	9999.-
FEELER FILES	11999.-, 2999.-
FIELDS OF FIRE	11999.-, 2999.-
FIFA 2000	6999.-
FIFA 98	3999.-
FIFA SOCCER MANAGER	4999.-
FIGHTER PILOT	7999.-, 3999.-
FIGHTER SQUADRON: Demonover	11999.-, 4999.-
FIGHTING STEEL	11999.-, 4999.-
FINAL FANTASY VII	9999.-
FINAL FANTASY VIII	9999.-
FLANKER 2.0	11999.-, 499.-
FLASHPOINT KOREA-APACHE LONGBOW DATA	7999.-, 1999.-
FLIGHT UNLIMITED	4999.-, 1999.-
FLUX	2999.-, 999.-
FLY	11999.-
FLYING CORPS GOLD	4999.-
FOOTBALL MANAGER 99	11999.-, 499.-
FORCE 21	11999.-, 499.-
FORD RACING	11999.-
FRENCH OPEN	3999.-
FRENCH OPEN 98	3999.-
FURBY	7999.-
GAME MANIA 4	9999.-, 1999.-
GANGSTERS	8999.-
GEX 3D	3999.-
GLOVER	2999.-
GOBLINS ADVENTURES 1&2	2999.-
GOLD GAMES 3	11999.-
GP 500	11999.-
GRAND PRIX LEGENDS	9999.-, 499.-
GRAND PRIX WORLD	9999.-
GRAND TOURING	2999.-
GUITAR WORKSHOP	6999.-
GULF WAR	11999.-, 499.-
GUTS & GARTERS	9999.-, 1999.-
HAND OF FATE	1999.-
HARDWAR	11999.-, 499.-
HEAVY GEAR 2	9999.-, 499.-
HELLCOPTER	11999.-, 499.-
HERETIC II	11999.-
HEROES 3 DATA - SHADOW OF DEATH	HIVJI
HIDDEN & DANGEROUS	9999.-
HIDDEN & DANGEROUS - FIGHT FOR FREEDOM	4999.-
HUNTER HUNTED	4999.-, 2999.-
I WAR	11999.-, 4999.-
IAF	10999.-
INDEPENDENCE WAR	7999.-, 3999.-
INDEPENDENCE WAR DEFIANCE	7999.-
INDIAN QUEST - THE NAGMACHINE	11999.-
INTERSTATE 62	9999.-
INVICTUS	9999.-
JAGGED ALLIANCE 2	9999.-
JANES FLEET COMMAND	10999.-
JOHNNY HERBERT GP	4999.-
JOHNNY BAZOKATONE	1999.-
KAS2 TEAM ALIGATOR	HIVJI
KINGPIN	11999.-
KINGS QUEST MASK OF ETERNITY	11999.-, 4999.-
KLINGON HONOUR GUARD	11999.-, 3999.-
LE MANS 24 HOUR	9999.-
LEGO CHESS	11999.-
LEGO CREATOR	11999.-
LEGO FRIENDS	9999.-
LEGO RACERS	11999.-
LEGO ROCK RAIDERS	11999.-
LEISURE SUIT LARRY CASINO	7999.-
LEMMINGS	4999.-
LIATH	7999.-, 4999.-
LION KING II	11999.-
LITTLE BIG ADVENTURE 2	3999.-
LODERUNNER 2	4999.-
LUFTWAFFE COMMANDER	11999.-, 4999.-
LUCKY LUKE ON THE DALTONS	7999.-
M1 TANK PLATOON 2	2999.-
M1A2 ABRAMS	11999.-, 4999.-
MAGIC & MAYHEM	11999.-, 3999.-
MAGIC CARPET HIDDEN WORLDS	4999.-, 999.-
MAGIC THE GATHERING	2999.-
MAJESTY	9999.-
MARY KINGS RIDING STAR	10999.-
MASTERMIND	4999.-
MAXIMUM ROAD RACE	3999.-
MAYDAY	9999.-
MECHCOMMANDER GOLD	2999.-
MECHWARRIOR 3	11999.-, 1999.-
MEGA PAK 3	11999.-, 499.-
MEN-IN-BLACK	4999.-
MESSIAH	9999.-
MICHELLE KWAN FIGURE SKATING	10999.-
MICKY MOUSE COMPUTER KIT	9999.-, 1999.-
MIDTOWN MADNESS	12999.-
MIGHT & MAGIC VI	9999.-, 1999.-
MIGHT & MAGIC VII	HIVJI
MISSING IN ACTION	11999.-, 499.-
MOBI 1 RALLY CHAMPIONSHIP	9999.-
MODERN WARFARE COLLECTION	11999.-
MONACO GP 2	9999.-
MONOPOLY	2999.-
MONSTER TRUCK	11999.-, 2999.-
MOTO RACER	3999.-
MOTO RACER 2	11999.-, 3999.-
MUSIC MAKER 2000	6999.-
MUSIC MAKER VIDEO JAM	6999.-
MUSIC STUDIO 2000	6999.-
MYTH II SOULBLIGHTER	4999.-
NAM	11999.-, 2999.-
NASCAR PINBALL	5999.-
NASCAR ROAD RACING	11999.-, 3999.-
NATIONS FIGHTER COMMAND	11999.-
NAVY STRIKE /H	4999.-, 1999.-
NBA CHAMPIONSHIP 2000	9999.-
NBA LIVE 2000	9999.-, 6999.-
NEED FOR SPEED III	3999.-
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	9999.-
NEED FOR SPEED ROADCHALLENGE	6999.-
NHL 2000	6999.-
NHL 97	4999.-
NHL CHAMPIONSHIP 2000	9999.-, 3999.-
NIGHTMARE CREATURES	9999.-, 3999.-
NO RESPECT	9999.-, 2999.-
NOCTURNE	11999.-
NORTH VS SOUTH	11999.-, 3999.-
NOTATION	6999.-
NOX	9999.-
NUCLEAR STRIKE	1999.-
OFF LIGHT AND DARKNESS	11999.-, 2999.-
OTHELLO	1999.-
OUTCAST	9999.-
OUTPOST 2	3999.-
OVERBOARD	1999.-
OVERLOAD	4999.-
OVERLORD	1999.-
PANDEMONIUM 2	4999.-
PANZER GENERAL 3D ASSAULT	11999.-
PEPPERS ADVENTURE IN TIME	1999.-
PGA TOUR GOLF 486	4999.-, 1999.-
PIZZA TYCOON	4999.-, 1999.-
PLANE CRAZY	4999.-, 1999.-
PLANESCAPE TORMENT	10999.-
POD GOLD	4999.-
POWERBOAT RACING	9999.-, 3999.-
PRECISION RACING	12999.-, 2999.-
PRO FISHING 3D	7999.-
PRO PINBALL THE WEB	4999.-
PSYCHO PINBALL	3999.-
PUZZ 3D	1999.-
PUZZLES	1999.-
QAD	9999.-, 1999.-
QUEEN THE EYE	11999.-, 2999.-
QUEST FOR GLORY 5	11999.-, 4999.-
RACING COLLECTION	HIVJI
RAILROAD TYCOON II / DATA DISK	7999.-, 2999.-
RAINBOW SIX MISSION PAK	6999.-, 2999.-
RALLY BAJNOKSÁG	3999.-
RALLY MASTERS	HIVJI
RAYMAN	4999.-
RAYMAN 2	5999.-
RAYMAN MATEK & OLVASÁS	5999.-
RED BARON II	7999.-, 2999.-
RED JACK	11999.-, 4999.-
REDGUARD	11999.-, 1999.-
REDLINE	11999.-, 3999.-
REDLINE RACER	5999.-, 2999.-
REDNECK RAMPAGE + DATA	2999.-
RENT A HERO	9999.-, 4999.-
RETURN OF THE PHANTOM	5999.-, 1999.-
RETURN TO KRONDOR	11999.-, 499.-
REVENANT	11999.-
RISK II	9999.-
ROGUE SPEAR - URBAN OPERATIONS DATA	HIVJI
ROLLER COASTER TYCOON	9999.-
SABRE ACE	4999.-
SCARS	11999.-, 1999.-
SCORCHED PLANET	1999.-
SCREAMER 2	4999.-, 1999.-
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2	11999.-
SENSIBLE GOLF	7999.-, 999.-
SETTLERS II MISSION	9999.-
SEVEN KINGDOMS II	9999.-
SHADOW COMPANY	9999.-
SHADOWMAN	9999.-
SHADOWMASTER	1999.-
SHAKI	2999.-
SHATTERED LIGHTS	9999.-, 1999.-
SHOCKWAVE ASSAULT	11999.-, 1999.-
SILVER GAMES	4999.-
SIM CITY	4999.-
SIM CITY 2000 CLASSIC	3999.-
SIMPARK	3999.-
SIMON SORCERER 3D	HIVJI
SKULL CAPS	10999.-, 4999.-
SMALL SOLDIERS GLOBOTECH DESIGN	4999.-
SOLDIERS AT WAR	9999.-
SOUL REAVER	11999.-
SOUTH PARK	9999.-, 4999.-
SPACE COLLECTION	HIVJI
SPEC OPS	11999.-, 2999.-
SPEC OPS 2	11999.-
SPECTRE VR	5999.-
SPEED BUSTERS	11999.-
SPEED HASTE	4999.-
SPIRIT OF SPEED 1937	11999.-, 3999.-
SPORTS CARGO	4999.-
STAR COMMAND REVOLUTION	11999.-, 2999.-
STAR TREK HIDDEN EVIL	9999.-, 1999.-
STAR WARS BEHIND THE MAGIC	11999.-
STAR WARS EPISODE ONE POD RACER	11999.-
STAR WARS PHANTOM MENACE	11999.-
STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE	7999.-
STAR WARS SUPREMACY	9999.-
STAR WARS X WING COLLECTOR SERIES	9999.-
STAR WARS XWING VS TIE FIGHTER	9999.-
STARSHOT	7999.-, 2999.-
STRATEGO	4999.-, 2999.-
STREET WARS	11999.-, 4999.-
STRIKE COMMANDER	4999.-
STRIP POKER 2	7999.-
SUBWAR 2050	1999.-
SUPERBIKE 2000	9999.-
SUPERBOBSY	9999.-
SUPERCARS INTERNATIONAL	2999.-, 1999.-
SWAT 2	9999.-, 3999.-
SYNDICATE PLUS	4999.-
SYRAH	9999.-, 1999.-
TAROT	4999.-, 1999.-
TEAM APACHE	1999.-
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	4999.-, 1999.-
TEN PIN ALLEY	9999.-, 2999.-
TENKA	1999.-
TEST DRIVE 5	7999.-, 4999.-
THE BIGGEST NAMES THE BEST GAMES 2	9999.-
THE CIVIL WAR	4999.-, 1999.-
THE FIFTH ELEMENT	11999.-, 3999.-
THE GREEN PORTAL	5999.-, 1999.-
THE SIMS	9999.-
THEME HOSPITAL	3999.-
THEME PARK WORLD	9999.-
THIEF II	9999.-
THOMAS & FRIENDS	7999.-
TIME WARRIORS	4999.-, 2999.-
TINTIN IN TIBET	9999.-, 2999.-
TOKA	6999.-
TOMB RAIDER IV	7999.-
TOKA CONSTRUCTION	4999.-

Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

TONKA SEARCH & RESCUE	4999.-
TOP GUN	4999.-
TOP SHOT	7999.-
TOP TEN PACK II	4999.-
TOTAL ANIHILATION BATTLE TACTICS	7999.-
TOTAL ANIHILATION KINGDOMS	11999.-, 7999.-
TRAFFIC GIANT	HIVJ
TRAIN TOWN	7999.-
TRIPLE CONFLICT	9999.-, 4999.-
TUNNEL B1	9999.-, 1999.-
TUROK 2 - SEEDS OF EVIL	11999.-, 4999.-
TYCOON COLLECTION	9999.-
UEFA EURO 2000	9999.-
UEFA LEAGUE	1999.-
ULTIMA 8 PAGAN /CLASSIC	4999.-
ULTIMA 9 ASCENSION	9999.-
ULTIMATE LEMMINGS	4999.-, 1999.-
ULTIMATE RACE PRO	9999.-, 1999.-
ULTIMATE WAR PAK	11999.-
UNCIVIL AVIATION	4999.-
UP WORDS	4999.-, 1999.-
URBAN ASSAULT	12999.-, 2999.-
URBAN CHAOS	11999.-
US NAVY FIGHTERS	4999.-
USAF	11999.-
V RALLY	2999.-
VIPER RACING	11999.-, 4999.-
VIRTUAL POOL HALL	10999.-
WAR BREEDS	9999.-, 4999.-
WARGASM	11999.-, 3999.-
WARHAMMER PACK	11999.-, 4999.-
WARWIND II	4999.-
WE ALL NEED EXTRA SPEED	5999.-, 799.-
WETRIX	11999.-, 4999.-
WORLD LEAGUE SOCCER 99	1999.-
WORMS 2	2999.-
WORMS ARMAGEDDON	9999.-
X COM APOCALYPSE	2999.-
X COM INTERCEPTOR	2999.-
XENOCRACY	11999.-, 2999.-
XG2	9999.-, 3999.-
YAHTZEE	1999.-

CRUCIAL CD-ROM JÁTEKOK

ADDICTION PINBALL	1999.-
CIVILIZATION	1999.-
COLONIZATION	1999.-
CYBER GLADIATOR	1999.-
F1 GRAND PRIX	1999.-
GODS	1999.-
GRAND PRIX MANAGER	1999.-
INCA	1999.-
LORDS OF THE REALM	1999.-
MAGIC POCKETS	1999.-
MASTERS OF ORION	1999.-
NASCAR RACING	1999.-
SMALL SOLDIERS	1999.-
SPACE QUEST IV: ROGER WILCO	1999.-
SPEEDBALL 2	1999.-
ULTIMATE RACE PRO	1999.-
XENON II	1999.-

E-GAMES CD-ROM JÁTEKOK

101 COLLECTORS EDITION	3999.-
3D ASTRO BLASTER	3999.-
3D FROG MAN	3999.-
3D MAZE MAN	3999.-
BINGO MASTER	3999.-
BLAST THROUGH	3999.-
CARD CLASSIC & SOLITAIRE GOLD	3999.-
CRAZY DRAKE	3999.-
CROSSORDS & PUZZLES	3999.-
CUBE HOPPER	3999.-
GALACTIC INVASION	3999.-
GALACTIC PATROL	3999.-
GALAXY OF 3D TERIMANIA	3999.-
GALAXY OF BRAIN GAMES	3999.-
GALAXY OF GAMES 1&2	3999.-
GALAXY OF GAMES FOR GIRLS	3999.-
GALAXY OF MAJONGG	3999.-
INTERGALACTIC EXTERMINATOR	3999.-
MAJONGG - GAME OF FOUR WINDS	3999.-
MAJONGG MASTER	3999.-
MAJONGG MASTER 2	3999.-
MINI GOLF	3999.-
PUZZLE MASTER	3999.-
RAJONGG - THE CURSE OF RA	3999.-
SOLITAIRE MASTER	3999.-
SPEEDY EGBERT	3999.-
SPOOKY CASTLE	3999.-
TETRIMANIA MASTER	3999.-

TUNNEL BLASTER	3999.-
----------------	--------

SOLD OUT CD-ROM JÁTEKOK

1944 ACROSS THE RHINE	1999.-
ACTUA SOCCER	1999.-
ADMIRAL SEA BATTLES	HIVJ
APACHE LONGBOW	1999.-
ARCHIPELAGOS 2000	2999.-
ARMOR COMMAND	HIVJ
ATOMIC BOMBERMAN	1999.-
BALDIES	1999.-
BENEATH A STEEL SKY	1999.-
BLAM MACHINHEAD	HIVJ
BROKEN SWORD	1999.-
BROKEN SWORD 2	1999.-
BROKEN SWORD/TERRACIDE/APACHE LONGBOW	3999.-
CANNON FODDER	1999.-
CANNON FODDER 2	1999.-
CHAMP MANAGER 2/F-16J W. SNOOKER	3999.-
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	1999.-
CHASM THE RIFT	1999.-
CONSPIRACY	1999.-
CREATURE SHOCK	1999.-
DARK COLONY	2999.-
DUNE	1999.-
EXHILATED	HIVJ
F-14 FLEET DEFENDER	1999.-
F-16 FIGHTING FALCON	1999.-
FALCON 3.0	1999.-
FIELDS OF GLORY	1999.-
FLIP OUT	1999.-
GOAL I	1999.-
GRAND THEFT AUTO	2999.-
GRAND THEFT AUTO LONDON	HIVJ
HAND OF FATE	1999.-
HIND	1999.-
IRON ASSAULT	1999.-
JET FIGHTER FULL BURN	HIVJ
JIMMY WHITE SNOOKER	1999.-
KICK OFF '97	1999.-
LURE OF TEMPTRESS	1999.-
MANIC KARTS	1999.-
MONTEZUMAS RETURNS	HIVJ
OUTLAW RACERS	1999.-
PIZZA TYCOON	1999.-
PLAYER MANAGER 2	1999.-
PRAY FOR DEATH	1999.-
RAILROAD TYCOON DELUXE	1999.-
SCREAMER	1999.-
SCREAMER 2	1999.-
SENSIBLE GOLF	1999.-
SLIPSTREAM 5000	1999.-
SPEC OPS	2999.-
SUBWAR 2050	1999.-
SURFACE TENSION	HIVJ
TERRACIDE	1999.-
THE REAP	1999.-
THIS MEANS WAR	1999.-
THREE LIONS	2999.-
TILT	1999.-
TOONSTRUCK	1999.-
TOONSTRUCK/ACTUA SOCCER/CF	3999.-
UFO ENEMY UNKNOWN	1999.-
VIRTUAL GOLF	1999.-
VIRTUAL KARTS	1999.-
WARCRAFT	1999.-
WORLD RALLY FEVER	1999.-
WORMS	1999.-
WORMS/ATOMIC BOMBERMAN/SCREAMER	3999.-
WORMS REINFORCEMENTS	1999.-
ZOO 2	1999.-

JÁTEK ÉS
AKCIÓFIGURÁK

4.5" POWERPUFF GIRLS	1999.-
7.5" POWERPUFF GIRLS	3999.-
6" PLUSH BEAN PPG RLS	1999.-
COW AND CHIKEN	
COW AND CHIKEN MINIATURE FIG.	999.-
SQUINTERS	1499.-
HANNA BARBERA COLLECTIBLES	
MINIATURES	999.-
COW AND CHIKEN ACTION FIG	1999.-
JOHNNY BRAVO ACTION FIG	1999.-

DEXTERS LAB ACTION FIG	1999.-
DANDM ACTION FIG	1999.-
YOGI ACTION FIG	1999.-
TOP CAT ACTION FIG	1999.-
HKP ACTION FIG	1999.-

CRASH BANDICOT SORTIMENT I.	
CRASH JET PACK	2999.-
CRASH JET BOARD	2999.-
COCO BANDICOT	2999.-
KOMODEMOE	2999.-
DR NEO CORTEX	2999.-

CRASH BANDICOT SORTIMENT II.	
CRASH DEEP DIVE	2999.-
CRASH HIGH FLYING	2999.-
COCO WAVE RIDER	2999.-
DINGO DILE	2999.-
N GIN	2999.-
N. TROPY	2999.-

MORTAL KOMBAT	
SEKTOR	1999.-
KTANA	1999.-
JOHNNY CAGE	1999.-

BEATLES YELLOW SUBMARINE	
GEORGE	3999.-
RINGO	3999.-
PAUL	3999.-
JOHN	3999.-

POPEYE	
POPEYE OLIVE OIL 7"	1999.-
POPEYE 6"	1999.-
POPEYE AND OLIVE PAIR 3"	1999.-

MOVIE MANIACS	
SCREAM	4999.-
CHUKY	3999.-
THE CROW	4999.-
PSYCHO	3999.-
PUMPKINHEAD	3999.-
HALLOWEEN	3999.-

DUKE NUKEM	
DUKE NUKEM	2999.-

SPAWN DARK AGES 11	
THE SKILL QUEEN	3999.-
HORRID	3999.-
BLACK KNIGHT	3999.-
OGRE	3999.-
THE RAIDER	3999.-
SPELLCASTER	3999.-

SPAWN SORTIMENT 13	
CURSE OF THE SPAWN 2	3999.-
ZEUS	3999.-
HATCHET	3999.-
MEDUSA	3999.-

SPAWN SORTIMENT 14	
SPAWN THE BLACK HEART	3999.-
THE NECROMANCER	3999.-
IGUANTUS AND TUSKADON	3999.-
VIPER KING	3999.-
MANDARIN	3999.-
TORMENTOR	3999.-

SPAWN TECHNO 15	
CYBER SPAWN	3999.-
IRON EXPRESS	3999.-
STEEL TRAP	3999.-
WARZONE	3999.-
GRAY THUNDER	3999.-

QUAKE SORTIMENT I.	
MAJOR	2999.-
ATHENE	2999.-
IRON MAIDEN	2999.-

SLEEPY HOLLOW	
THE HEADLESS HORSEMAN	3999.-
ICHABOD CRANE	3999.-
THE CRONE	3999.-

METAL GEAR SOLID	
SOLID SNAKE	3999.-
MYRL SILVERBURGH	3999.-
LIQUID SNAKE	3999.-
REVOLVER OCELOT	3999.-
PSYCHO MANTIS	3999.-
SNIPER WOLF	3999.-
VULCAN RAVEN	3999.-

NINJA	3999.-
THE SIMPSONS	
BART SOFT	4999.-
HOMER SOFT	4999.-
MINI BLUSTER	3999.-

CORGI CLASSIC	
ROUTEMASTER BUS	2999.-
OPEN TOP ROUTEMASTER LONDON	2999.-
1 64 TX1 TAXI-BLACK CAB	1499.-
1 36 TX1 TAXI-BLACK CAB	2999.-
1 64 SCALE GIFT SET	3999.-
B. R. GREEN UNION JACK MINI	3999.-
UNION JACK MINI	3999.-
1 64 AUSTIN MARTIN DB5	1999.-
1 64 AUSTIN MARTIN DB7	1999.-
1 64 FORD MUSTANG	1999.-
1 64 MERCURY COUGAR	1999.-
1 64 AUSTIN MARTIN GOLDENEYE	1999.-
1 64 LOTUS ESPRIT	1999.-
1 64 LOTUS ESPRIT-THE SPY	1999.-
1 64 FORD MUSTANG MACH 1	1999.-
1 64 SUNBEAM	1999.-
1 64 TOYOTA 2000	1999.-
MR BEANS MINI 1 36	5999.-
TROTTERS VAN	2999.-

STEADY EDDIE	
STEADY EDDIE	1999.-
OLIVER OVERDRIVE	1999.-
LORETTA LORRY	1999.-
JOCK THE TANKER	1999.-
RICK VAN RENTAL	1999.-
ANGIE AMBULANCE	1999.-
STEADY EDDIE HARD HAT	1999.-
STEADY EDDIE WOOLY HAT	1999.-

MATRIX	
AGENT SMITH	3999.-
CYPHER	3999.-
MORPHEUS	3999.-
NEO	3999.-
SWITCH	3999.-
TRINITY	3999.-

FINAL FANTASY VIII	
SQUALL	3999.-
QUISTIS TREPE	3999.-
IRVINE KINNEAS	3999.-
LAGUNA LOIRE	3999.-
ZELL DINCHT	3999.-
RIONA HEARTILLY	3999.-
SEIFER ALMASY	3999.-
BOX SET 1	9999.-
BOX SET 2	9999.-

TOMB RAIDER	
LARA & DOBERMANN	3999.-
LARA & SHARK	3999.-
LARA & YETI	3999.-
LARA & MOTORBIKE	3999.-
LARA & TIGER	3999.-
LARA & ALLIGATOR	3999.-
LARA IN JUNGLE OUTFIT	6999.-
LARA IN AREA 51	6999.-
LARA IN WETSUIT	6999.-

DONKEY KONG	
BANANA FLINGIN' DIDDY KONG	3999.-
HIGH SWINGIN' DONKEY KONG	3999.-
CHEST SLAMMIN' DONKEY & KIDDY	3999.-
SURFIN' FUNKY KONG	3999.-
SMASHIN' CRANKY KONG	3999.-

DIDDY KONG RACING	
BANJO	3999.-
WIZ PIG	3999.-
DIDDY KONG	3999.-

**C64 KAZETTÁS
JÁTEKAINKRÓL
KÉRESRE LISTÁT
KÜLDÜNK**

DAIKATANA

★ Dalka-mese egy felvonásban: "Megjött a Quake-verő..."

EXEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Ion Storp

Kiadó: Eidos

website: www.daiKatana.com

Minimum konfiguráció: P233, 32MB RAM

Ajánlott konfiguráció: P-II 300, 64MB RAM

3D gyorsító: OpenGL, 3Dfx

Multiplayer: LAN, Internet

Lassan három év telt el azóta, hogy John Romero otthagya az id software-t, megalakította az Ion Stormot és beharangozta a Dalkatanát. Romero, akinek a neve



úgy cseng a számítógépes játékok világában, mint Steven Spielberg a filmgyártásban – amihez hozzányúl, azt hihetetlen várakozás előzi meg, 90 százalék fölé értékelik az újságok és az eladási listák élére tör. (Vagy legalábbis így volt régebben: az Ion

Storm címke alatt eddig megjelent egyetlen játékot, a Dominiont osztatlan fanyalgással fogadta mind a szakma, mind a közönség. Mindenki reméli, hogy csak véletlen baki volt.) A Dalkatanának idestova legalább másfél éve kellett volna megjelennie, de valahogy mindig csúszott egy "kicsit". Romero szeptemberben azt nyilatkozta, hogy ők a részükről már befejezték a játékot és a továbbiak már a kiadó Eidos hatáskörébe tartoznak, mire tavaly karácsonyra majdnem meg is jelent. Valószínű a Quake 3 debütálása miatt nem akarták elsielni a kiadást, és a tavaszi szezonra csúszatták.

De mi tartott eddig és miért? A tervezett, 1998-as megjelenés óta a piacot elárasztották az fps-ek: ki a Quake 2 motorra épített játékkal jelent meg (például a Sin vagy Half Life), ki saját grafikus motort fejlesztett és ezért programot (pl.

a Monolith Shogja és a Blood2-je a Lith-tech engine-nel) – egyszerűen zajlott az élet az fps-ek piacán, nem is beszélve a Quake 3 megjelenéséről – közben a Dalkatana szép lassan lemaradt mindenről. (Romero egy helyen azt nyilatkozta, hogy a



késés az új programozók miatt történt, akiknek ez az első komoly munkájuk... nem hiszem, hogy ez az indok meghatja a játékosokat.) Vajon ma már csak egy lesz a sok közül, vagy Romero játéka a mostani izmos mezőnyben is megállja a helyét? Pár napi tapasztalat után én erősen hajlok arra a véleményre, hogy a Dalkatana ma már "csak" egy jó játék, de nem lesz olyan alapmű, mint mondjuk a Half Life.

Sztori a mindene

A történet a távoli jövőben, 2455-ben játszódik, Japánban. A történet főhőse Hiro Miyamoto, aki őriz az ősi hagyományokat a XXV. században is, és kardforgatást oktat egy felhőkarcolókkal zsúfolt város egy mellékutcájának kis helységében. Egyik este a gyakorlatot odakintről halk kopogás zavarja meg. Hiro abbahagyja az edzést, ajtót nyit, és

a zuhogó esőben megpillant egy rozszant öregembert. Az öregember, aki Dr. Toshiro Ebihara, adja ki magát, furcsa történettel áll elő Kage Mishimáról, a kor legbefolyásosabb üzletemberéről, politikusáról, avagy a világ kiskirályáról. Története a jelent vonja kétségbe, és Mishimát teszi felelőssé a történelem megváltoztatásáért. Az eredeti 2455-ben Dr. Toshiro Ebihara dúsgazdag archeológus "volt", aki gazdagságát 400 évvel ezelőtt élő ősenek Dr. Tetsuo Ebiharának köszönheti. Tetsuo 2030-ban felfedezte az AIDS ellenszerét. Toshiro-nak régészszenvédelme lett a vesztesége: egy ősi legenda nyomán a Fuji hegy barlangjaiban a Dalkatana nevű mágikus kard után kezdett kutatni. Sikerteljesen járt, meglette

a varázsképesekkel megáldott kardot, melyről hamar kiderült, hogy csodálatos képességei mellett az időutazás is lehetséges vele. Több se kellett Mishima nevű becsavagyó kollégájának, megszerezte a varázskardot és visszautazott 2030-ba. Mishima megölte Tetsuo-t, megszerezte az AIDS ellenszerét és visszautazott 2455-be, ahol dúsgazdag "önmagát" lehetett. Temérdek vagyonából felhúzott egy hatalmas erődöt, ahol a Dalkatanát őriz. Dr. Toshiro legnagyobb fájdalma mégsem az: egyetlen leánya, Mikiko felkereskedett, hogy visszaszerezze a kardot és visszatérítse a történelmet a rendes kerékvágásba. Ez nem nagyon sikerült neki, fogságba esett és most ott raboskodik az erődben. Az öregember kérése csupán annyi, hogy szabadítsuk ki leányát. Persze ha már ott járunk a Dalkatana visszaszerzésére és a történelem korrigálására is ránk járul.

(Érdekes történet. Az időutazással nekem mindig problémám volt. Például még sosem sikerült. Az önmagammal való találkozástól is paráim vannak. Az mindig elgondolkodtatott, hogyan él meg a többiek az Én időutazásomat? Főleg ha valami turpisságot csinállok a múltban, és attól jól megváltozik a jövő. És amikor visszaérek a "jelenbe" a többiek honnan tudják, hogy ez már egy másik? Vajon honnan tudja Toshiro, hogy nem stimmel valami? Abba is hagyom az elmélkedést, különben az lehet, hogy csak én vagyok képtelen felfogni ezt az egészet. Az a lényeg, hogy Toshiro tudja, mit csinál.)

A készítők azt ígérték, hogy a Dalkatana megváltoztatja a saját szemszögből játszódó akciójátékok alaphangulatát folyamatos regénybe illő cselekményekkel. Így egyben egy véres akciójáték és egy izgalmas





regény részesel lehetünk. Ezek a gondolatok tetszenek, mert a legtöbb (vagy mindegyik?) fps-ben igen sűrűn vannak olyan részek, amikor magányosan bolyongunk a folyosókon és halomra irtjuk a szörnyeket – ezenkívül csak ritkán történik valami. Sajnos a Daikatana is inkább az akciódús játékok közé tartozik. Ami mondjuk nem baj, bár én arra számítottam, hogy a Daikatana pont ezzel (mármint a sztorira helyezett hangsúllyal) emelkedik ki a mezőnyből. Nem tette a Half-Life-ben is van ennyi történeti elem.

A hullak nem bántanak

Miközben az öregember a történetét meséli, feltűnik három ninja az éjszakai, és kegyetlenül lekasabolják Toshirot. Utolsó szavaival egy tippet ad: Mishima temetkezési vállalkozó is egyben, és legkönnyebben úgy juthatunk el hozzá, ha a halottszállítóval bejutunk az erődjébe. Morbid egy kezdés, de nem véletlenül specializálta magát a galád temetkezési vállalkozónak. A hullalakatból elindulva kell felderíteni az erődöt és eljutni a Daikatanáig. Az erődben két segítő is csapódik hozzánk: először SuperFly Johnson, egy hullaházi munkás, aki megelégedte az erődben zajló borzalmakat és ezzel azt érte el, hogy egy ledatlan kinzóeszközzel erősítették. A borzalmakat mi is látni fogjuk: durva sebészeti beavatkozások sora, drasztikus átplastikázások, transzfúziók. Mishima a halottakat remekül újrahasznosítja, és a megboldogultak testéből mindenféle szörnyeket fabrikál.

A második szereplő Mikiko Ebihara, a már említett női főszereplő. Ő az első epizód vége felé csapódik hozzánk, és a következő korbá már hárman teleportálunk. Mivel Hiro nincs tisztában az i.e. és az i.sz. jelentésével, megjárja: i.e. 2030-ban, az ókori Görögországban találja magát a kis csapat (a történetben az apró műhibát Mishima egyik emberére fogják). Bár Mishima keze idáig nem ér el, ellenségek azért akadnak: csontvázak, pókok, szirének és szatírok képeiben. A Daikatanának idő kell és energia, hogy újra teleportálni lehessen vele.

A második epizód végén sikerül is, de nem tökéletesen: második helyszín a sötét középkor. Az itteni fauna bór-



egerekből, sárkányokból, törpékből, varázslókból stb. áll. A negyedik epizódra sikerül eljutni 2030-ba, ahol kingpines stílusban az Alcatraz börtönből kell meglógnunk, és megakadályozni az AIDS vakcinájának ellopását.

Superfly és Mikiko nem-játékos karakterek, azaz a számítógép irányítja őket (amennyiben nem többjátékos módban játszunk), de némi beleszólásunk nekünk is van cselekvésükbe. Utasíthatjuk őket, hogy kövessenek, várjanak meg, vonuljanak vissza vagy harcoljanak. Egyébként teljesen úgy működnek, mint egy másik játékos: fegyvereket vesznek fel, kötszere van szükségük, municióra stb. Ez nem azt jelenti, hogy levadászák előlünk a pályán található tárgyakat – mi mondhatjuk meg, mit vegyenek fel. A parancsok kiadása nincs túlbonyolítva, igen egyszerűen beállíthatjuk, hogy melyik billentyűre mivel reagáljanak. Elvileg nagy segítség mindkét karakter, de tudásuk kiaknázása némi figyelmet igényel. Ügyeljünk, hogy jó egészségeknek örvendjenek, ne vegyük fel előlük azokat a fegyvereket, melyekből már úgyis van nekünk, és nagyon figyeljünk oda, milyen parancsot adunk

Rokon lelkek

Quake III

Van-e ki e nevet ne ismerné?! Romero egykori kollégáinak legújabb alkotása is majdnem akkora rengést okozott, mint az elődei. (ld. 576 2000/1 – 91%)

Half-Life

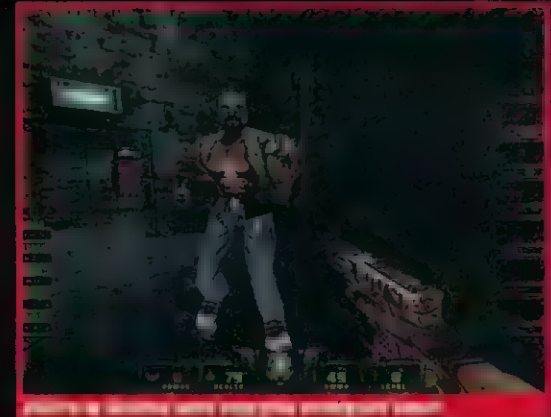
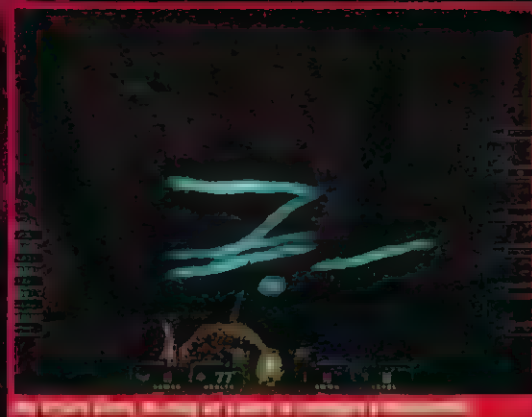
A játék, amelyben megnézhetjük, hogy értő kezekben mire is képes a Quake II-engine. Az UT mellett kétségkívül napjaink legnépszerűbb fps játéka. (ld. 576 '99/1 – 94%)

lehet tölteni a játékállást. Jómagam sokat bosszankodtam Superfly viselkedése miatt, eleinte inkább a pályák elején hagytam és egyedül indultam tisztogatni. Nem volt igazán jó ötlet: nem tűszként kiértem minket utunkon, hanem megtermett harcosként.

Aprócska szerepjáték-beütés

Egy indok mégis lehet arra, hogy kizárjuk őket a csatákból: ez lassítja a fejlődésünket. Szokatlan ilyesmirel olvasni egy fps ismertetőben, de itt tényleg fejlődünk: a szörnyek megölése után tapasztalati pontot kapunk, és amikor szintet lépünk, választhatunk: erőnket, harci tudásunkat, egészségünket, sebességünket, ugróképessegünket javíthatjuk. Senki ne gondoljon egy System Shock-szerű rendszerre: ez az összes RPG-elem a játékban. Amint valamely tulajdonságunk növekedett, sűrűbben lehetünk, magasabbra ugorhatunk, gyorsabban futhatunk.

De a kellemes színfolt mellett van egy nagyon kellemetlen is: a mentés. A játékban mentés-gyémántok vannak elhelyezve a pályákon, és csak akkor menthetünk, ha van ilyen kövünk. Általában nem szokott lenni, mert amint szerzünk egyet rögtön úgy érezzük, hogy egy nagy csatán vagyunk túl, és érdemes menteni. Természetesen ezután szokott további három, az előzőnél is nagyobb csata fogadni. Röviden: rendkívül idegesítő ez a megoldás. A játékok java része felhagyott már ezzel az eszközzel, nem így akarják nyújtani a játékkal eltöltött időt (és felkaparni a legmelyebben nyugvó káromkodó-szókin-csünet). Nem értem mire jó ez...



Amikor huszadszor látok neki ugyanannak a pályának, és betéve tudom, hogy mikor honnan jönnek és hova kell löni, inkább unalmassá és bosszantóvá válik a játék, mint szórakoztatóvá. Szerencsére a játék automatikusan ment minden pályaváltásnál, ami némi könnyebbség, de koránt sem elegendő.

A játék többi, karakterünkre vonatkozó része a megszokott: van pajzsunk, életerénk, lőszerünk, teljesen Quake-mintára. Túl sok eredeti cuccal nem találkozunk a pályákon, ezeken is érezhető a Quake-es múlt; a fegyvereken, lőszeren, kötszerládákon túl megtalálható néhány, a Half-Life-ből már ismert töltőállomás, ahol életpontjainkat regenerálhatjuk, valamint az

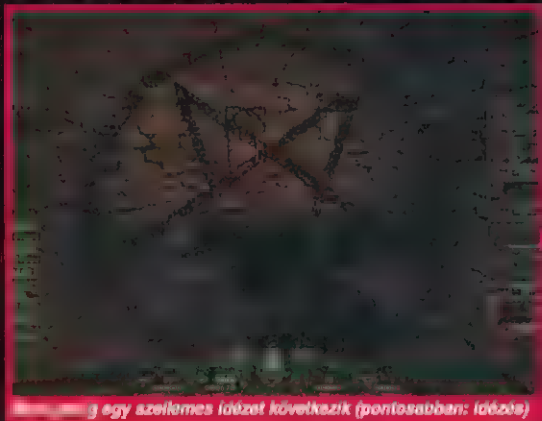
csak számítógépeket kell bekapcsolni, gombokat nyomogatni, esetleg valamit szétlőni a cselekmény folytatásához. Amikor valami okosat csinálunk, és történik valami a pálya más részén (például kinyílik egy ajtó), rövid bejátszást láthatunk az eseményről – ez mondjuk nagyon feldobja a játékot.

Narcolni? Kell!

Nem is keveset, ellenségből rengeteg van. A játékban több mint 64 főle ellenel találkozunk. Mesterséges intelligenciájukat sokat dicsérték a promó anyagokban, de ebből én keveset tapasztalok. A legtöbb, általában erősebb ellenfelek, mondjuk robotok ellen a legtöbb esetben bejön

az a taktika, hogy kiválasztjuk egy sarkon azt a pontot, amikor ők még nem látnak, de mi őket már igen. Ilyenkor egy jól elrekesztett sorozat mindent megold. Olykor még sem mozdulnak a találatok hatására, és az áldozat környezetében állók a legtrókébb esetben kapják fel

fejüket, és indulnak meg ellenünk. (A Half-Life-ben mást szoktunk meg...) A szörnyek láttán én kicsit húzom a számat: a játék elején óriáslegyek, gépvargányok és alligátorok ellen kell felvenni a harcot, akár egy rossz szerepjátékban. Miután kijutunk a csatornarendszerből, a hullók és



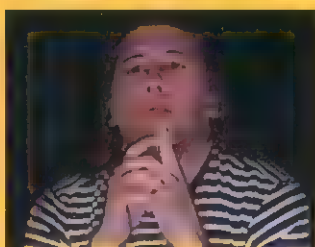
Egy azelemes időzet következik (pontosabban: időző)

ideiglenes tulajdonságokat kölcsönző ketyerék. Gondolok itt a láthatatlanságra, néhány másodpercig tartó maximális erőre, ugrásra, sebességre. A játékban egyébként nagyon sovány az akción túli cselekvés: még a Quake szintjén se kell tárgyakat gyűjtögetni és megfelelő helyen használni, általában

Rome(r)o...

Ahhoz képest, hogy milyen fiatal, Romero jelentős múltja van a számítógépes játékok terén. 12 évesen kezdte a programozást egy Apple gépen. Eleinte konverziókat készített, majd John és Adrian Carmackkal megalakították az id software-t. Első játéka a később sorozattá bővült Commander Keen volt, mely anyagilag megalapozta a jövőjüket: shareware formában kezdték el a terjesztését és a közönség hamar ráharapott a játékra, s becsületlenül rendelték ezerszámba a teljes verziót. 1991-ben mindhárman elhagyták addigi kenyéradójukat, a Softdisket és immáron teljesen hivatalos keretek között kezdték el működtetni az addig csak szimpla nickkent használt id software-t. 1992-ben jelent meg a Wolfenstein 3D, ami aztán mindent elsöpör siker lett: ez volt talán az első igazán 3D-s akciójáték, a mai fps-ek úkapja. A Wolfenstein sikerén felbuzdulva aztán szépen haladtak tovább a maguk útján: 1993-ban Romero és a kis csapat kiadta a shareware Doomot, melyet aztán mintegy 15 millióan töltöttek le, 1994 pedig már a Doom II éve volt (mára több, mint kétmillió példányt adtak el a teljes játékból). 1996-ban következett a Quake földrengés-szerű debütálása (ami egy újabb jelentős mérőszám a fps-ek "történelmében" egyébként is meghatározó id soft pályafutásában). 1997-ben pedig már jött is a Quake II Mindkettő felett ott bábáskodott Romero mester, de a Quake II elkészülte után otthagya a bandát, és megalakította saját cégét, az Ion Stormot, ahol elsősorban a játékfejlesztésre koncentrált, munkáihoz a grafikus motort egykori tarsaitól licenceli. A Daikatana-hoz a Quake II motorját használta, a készülőfélben levő Deus Exhez viszont már az Unreal motorját választotta – ami id-s múltját nézve azért kicsit furcsa döntés volt a maga idején.

Ha a Daikatana valószínűleg nem is lesz akkor világsiker, mint a Doomok vagy a Quake-ek, Romero rajongói tábora azért változatlanul kitart az ifjú mester mellett. Hogy merre halad tovább, talán nem nehéz kitalálni, de erősen reméljük, hogy a jövőben egy kicsit azért jobban csipkedi magát.



rovarek helyébe hatalmas

lomha robotok lépnek és néhány biztonsági őr, még később pedig azonosíthatatlan szörnyek lépnek meg. Mellesleg a robotok között néhány erősen emlékeztet egy bizonyos Quake 2 nevű játék robotjaira. A többi korszak szörnyeinek összehasonlítása ennyire nem szörnyű, bár kicsit sablonos.

Az akciórészak egyébként igen nehézre sikeredtek. Sokszor megcsúsz, hogy egy harc kimenetele a kút véglet: vagy otthagyjuk a fogunkat, vagy sérülés nélkül megússzuk. Persze lehet, hogy csak én öregedtem meg, lassúak a reflexeim, remeg a kezem az egéren, ki tudja.

Fegyverekből és lőszerből van elég, ha az egész játékot vesszük, 26 fegyver akadhat a kezünkbe. Az egyes epizódokhoz megfelelő fegyverarzenál dukál: 2455-ben egy műkés az alapfelszerelésünk, amit természetesen nem kezünk helyett csatolunk fel, hanem mint egy implantátum épül a kézre. A műkés hatékonyságát tovább fokozhatjuk egy felszerelhető mini motoros fűrészel. Amikor ezt berántjuk, felcsendül a Doom-os időkből oly szépen muzsikáló láncfűrész hang, és lehet menni darabolni. Ez a kézre szerelhető megoldás a középkorban is előkerült, egy karmokkal ékesített kesztyű formájában. A többi fegyver javarészt már távoli harcokban is használható. 2455-ben első fegyverünk egy lonagyú, mely kellően sebez, elég gyorsan lehet vele löni és nem is túl lassú a lövedék – ám van egy apró tulajdonsága, mely sok bosszúságot tud okozni: a lövedék az első felfüületről visszapattan, és ennek gyakran mi lehetünk az áldozatai. Különösen akkor kell figyelni, ha fal vagy valami más mögül célzunk, mert ha egy kicsit is belóg a fal a képbe – hiába mutat a célkereszt valamire előttünk – a lövedék a falat találja el, ahonnan is visszapattan. Az előttünk lévő fal, korlát vagy bármilyen sok borsot tör még az orrunk alá: a többi fegyvernek is megvan az a tulajdonsága, hogy beleütközik az akadályba, és ha gránátról vagy rakétáról van szó, akkor a baleset általában a halálunkhoz vezet. Nekem úgy tűnt, hogy a Daikatana más fps-ekhez képest túlzottan is figyel az előttünk lévő dolgokra, míg egy fal mögül kikémlelve kilőtt rakéta szabadon úszhatott a célunk felé, itt akkor is a falnak ütközik, ha biztosra vesszük, hogy az már nem akadály. A fő baj az lehet, hogy a hasonló játékokban nagyobb szabadságot szoktunk meg.

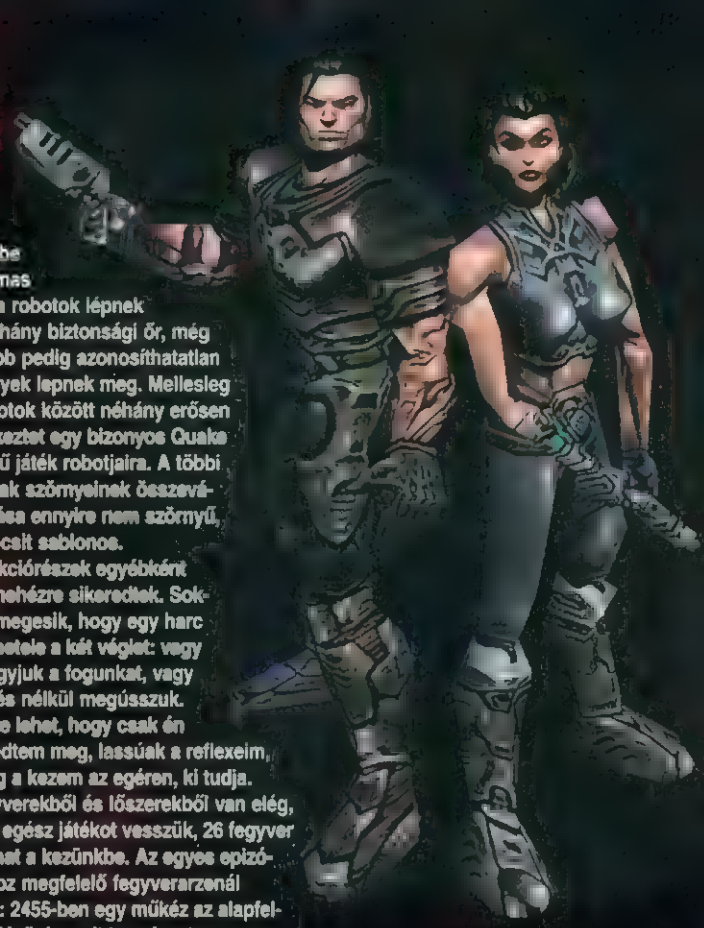
A Daikatana-nak van egy apró kellemtelensége: teleportáláskor a nálunk lévő összes fegyver eltűnik. Így a következő epizódba fegyvertelenül érkezünk – pedig mondjuk izgalmas

lenne az ókori Görögországban rakétavetővel irtani az ellent... A fejezetekenként változó arzenálnak azért van hátulütője: mire kitapasztalja a játékos a fegyverek minden csínját-bíjnját egy-egy korszakban, jönnek az újak, és kezdődhet előlről az ismerkedés. A középkorban kicsit furcsállottam a "ballista" nevű kézfegyvert: eddig ismereteim szerint (például az Age of Empires remek műveltséget ad korabeli fegyverek terén) ez egy ostromfegyver, ami akár emberméretű égő farudakat lök ki, és előszeretettel használták gyalogság/lovasság likvidálására – itt égő ceruzákat lök ki... A fegyverek közt vannak azért egész ötletesek is, a középkorban remek nekromanta pálcára lehet szórni tenni, ami démonidézésre való, továbbá olyan varázspálcára, mely célkövető gömbvillámokat szór. Igaz, ezek inkább a Hereticbe valók, de azért át lehet szokni rájuk a "modern" fegyverek után. (A rakétavetőt – mint a kedvelt rocketjump nélkülözhetetlen kelléket – még külön kiemelném, mert itt tényleg felemelő érzés a rakétalövéssel párosított ugrás: olyan magasságokba lövi ki az embert, ami a Quake-ben 10-es gravitáció mellett volt lehetséges. A végeredmény az, hogy használhatatlan és kezelhetetlen.)

A Daikatana is remek közelharc fegyver, ráadásul a végrehajtott gyilkolás után tapasztalati pontot kap (igen, a kard! – a játékos semmit...), és akár szintet is léphet. A kardnak összesen öt szintje van, és mindegyikhez valamilyen varázskéesség párosul. Emellett újraélesztésre is használható: ha valaki elhullt volna a csapatból, a többiek a kard segítségével feltámaszthatják.

Megkésétt kulcsin

Azt régóta tudni, hogy a Daikatana a Quake 2 motorjára épül. És ez elég



és Juli(r)a

A quake-esek megszokhatták, hogy kis közösségük 99%-ban férfiakból áll. Ugyan van egy-két üdítő kivétel – pl. Amerikába szakadt hazánk leánya, Kornélia, aki sok hímeget kényesített térdre (persze Quake-ben). A Daikatana csapatában is van egy hölgy, aki azzal vívta ki magának az elismerést,



hogy Romerót legyőzte Quake-ben – innen rövid út vezetett a Daikatana pályatervezői címig. Azért azt ne gondolja senki, hogy elég Romerót legyőzni ahhoz, hogy pályatervezőként dolgozhassunk nála, kell oda tehetség és némi adottság is: Killcreek, alias Stevie Case rendelkezik sokféle adottsággal, melyeket a világgal is megoszt a hálón keresztül, amióta Playboy-ban a "hónap hölgye" címet elnyerte és lenge öltözetben a lencsék elé állt. Valóban nincs mit szégyellnie, bár a Daikatana is sikerülhetett volna olyan jóra, mint ő. A hölgy mellesleg Romero barátnője – lehet, hogy ennek tudhatjuk be a játék késését?

Killcreek a quake-es közösségben – főleg a playboy képek óta – valóságos szexszimbólum, rengeteg rajongója van. Szóval a perverz Quakereknek (bár ebben nincs semmi perverzió) van kiért epedezni, lehet álmodozni egy heves Quake-partiról, hatalmas lövésekről, meggyás. Idő kérdése, hogy olyan mod szülessen a játékhoz, ahol egy Killcreek skinű modellt kell üldözni és mindenféle segédeszközt kell felkapni fegyverek helyett... (Hm – EZ már tényleg perverzió.) Aki többre kíváncsi, az megtalálja a Playboy képeket itt (talán még élni fog a link):

<http://members.bellatlantic.net/~deadboat/>, aki pedig olvasni is akar a hölgyről, annak egy celebrity oldal: <http://www.piuhexreme.com/killcreek.asp>. Végül érdekes megnézni a Jon Sstorm honlapján a Daikatana team alatt Stevie Case képét és összehasonlítani a Playboy képekkel – ugye mit tesz a smink meg egy jó fotós?

nagy baj. Mármint az, hogy régóta tudni ezt. Amikor elhívtették róla az első híreket, a még meg sem jelent Quake 2 grafikus motorja volt a képzeletbeli csúcs. Ma már nem az, habár a Half-Life-ban (kezdem magam már kellemetlenül érezni, hogy mindig ezt a játékot hozom fel etalonnak) elég rendesen továbbfejlesztették a képességeit: az például kimondottan jeleskedett az újítások terén (átlátszó textúrák, kövényomok a falakon, kódfelelt 32 bites színmélység). A Quake 3 és az Unreal Tournament idején azért már klassz fapadoznak tűnik a felturbózott Q2 engine is. A grafika szögletes, a

modellek laposak, geometriailag sem olyan meggyőző a terep. Rádásul a grafikusok és a pályatervezők sem alkottak valami hatalmasat: egytónusú, komor színek fogadnak, az első pályán a barnán és a zöldön kívül más nincs is. Kicsit a Q2 design-jára emlékeztet, ahol a sárgásbarna és néhol szürke elemeken kívül más színt alig láthatunk. A színes fényekkel viszont sokat játszanak (olykor talán kicsit túlzásba is viszik a dolgot és discofényben tündökölnék egyes pályaszakaszok). A pályák felépítésében sem nyújtottak sok újdonságot (bár az is lehet, hogy ezen a területen már nem



lehet), sokszor támadt az az érzésem, hogy a Quake 2, Half-life vagy az Unreal egyik pályáján járok.

Hangok terén sem jeleskedik a Daikatana. A fegyverek hangja átlagos, de inkább az alatti, a hanghatások átlagosak, a beszélgetések pedig monotonak, felolvasás-szerűek. A zenékkel nem volt bajom, némelyik külön is megállja a helyét, aláfestő zenének pedig tökéletesek. A 3D hangok hiánya viszont szinte ciki 2000-ben. Egyelőre csak szeteróban szól a játék, bár ígrik a patch-et... ahogy azt már megszokhattuk.

Szerencsére a játék igénye is a fenti paraméterekhez igazodik: állítólag egy 233-as pentium 32 mb rammal már elegendő a futtatáshoz. Ezen kicsit ráncolom a homlokomban, mert egy 400-as pentiumon, 96 mb ram mellett és egy 16 mb-os TNT mellett is rendesen szagattott a játék, a töltési időket pedig jobb, ha még sem említem (hosszú percek). Több forrásból, hallottam, hogy a játék szagattat még egy kisebb erőművön is (Geforce256 mellett), úgyhogy én csak nyeltem a sima TNT-mmel amikor egy nagyobb nyílt területre értem – ekkor 2-5 képkocka pergett le előttem másodpercenként, ami azért kissé megnehezíti az "instant" action-t.

Multiplayer

Az fps-ekhez úgy hozzátartozik a multiplayer mód, mint cipőhöz a talp, hogy egy frappáns hasonlattal éljek. Természetesen itt is van sok minden: a deathmatch és a ctf szerintem már mindenkinek a könyökén jön ki (mármint az ismertetésük, hogy mi is takarnak ezek az elnevezések – magára a stílusra azért igen nehéz ráunni). Ami új a DeathTag, ahol egy bombát kell elhelyezni az ellenfél térfelén, majd hazaszökni. Otthon értékes pontok várják a játékost. Ezt a modot 4-en, két csapatra osztva lehet játszani. A kooperatív módban maximum hárman lehet játszani, természetesen a főszereplőket alakítva. A játékból hiányoznak a botok, akiknek a jelenlétét szinte biztosra vettem – ha már egyszer leprogramozták két személy AI-jét is, miért nem használták fel a botok

vezérlésére a kódot? Az Internetes játék egyébként rendben van, még modemről is tűrhetően játszható, nálam nem akadt különösebben a játék. (Kicsit gyorsnak tűntek a szereplők ugyan, bár lehet, hogy a hajnali 3 óra miatt tűnt így...) Szerverből vizont keveset talált a program, jó, ha nyolcra akad.

Aki szereti a stílust, annak – nehéz kitalálni – melegen ajánlom a Daikatana-t, ha más nem, hát kipróbálásra. Aki valami újra, különlegesre vágyik az fps-ek korában az csak végső esetben nyúljon hozzá. Az Unrealnek anno erős versenytársa lett volna, de hogy 2000-ben mit akar, azt nem tudom. Talán egy vigasztalhat... Ahhoz képest, milyen volt a beharangozása a játéknak nagy csalódást okozott. Ezt a csalódást jól példázza egy internetes szavazás, mely arra a kérdésre kéri a választ, hogy érdemes-e a Daikatana demot letölteni? A közel 1000-es mintából 62 szavazék arra szavazott, hogy időfeccsérles...

Mondjuk megérttem, hogy Killcreek mellett Romero mással volt elfoglalva, de azért a Daikatana-ra talán több energiát szánhatott volna. Az alap elképzelésben mondjuk volt ráció, de a végeredmény az lett, ami értelemszerűen várható, ha egy játékot három éven előjárt felelt az idő.

Gáspár

külsín/belbecs

LENYEGESSÉG
TARTALOMTÖRTÉNET
SZAVAZÁSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Mi, hatn em rossz, de sokkal nagyobb volt a füstje, mint a lángja

végítélet

73%

SHADOWWATCH

★ A Red Stormnál vettek egy Amiga 500-at

EZMÉLYI IGAZOLMÁNY

Fejlesztő: Red Storm
Kiadó: Red Storm
website: www.redstorm.com
Minimum konfig: P166, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P200, 64MB RAM
3D gyorsító: –
Multiplayer: –

Azért ez a Tom Clancy nem semmi egy alak! Nyugodtan eléldé-
gelhetett volna a világ végéig a
politikai krimijeinek, akciórégényeinek
és forgatókönyv-adaptációinak sikeré-
ből (na ja, a Vadászat a Vörös Október-
re, a Patriot Games és a Rainbow

fejlesztésébe, és Terry Pratchettnek is
volt némi köze a Discworld Nolrhoz –
Tom azonban saját pénzéből alapított
céget Red Storm néven, és saját köny-
veit kezdte el játék-formába önteni a
"bejáratolt név + új forma = busás ha-
szon" egyszerű matematikai összefü-
gésére alapozva a jövőt. Az ötlet elké-
pesztő mértékben bejött: a Vörös Vihar
első játéka, a Politika – annak ellené-
re, hogy finoman fogalmazva is igen
gyengécske volt – meglehetősen
nagyot aratott a toplistákon. Clancyék mérhetetlen mázlijára
következő művükkel, a
Rainbow Sixszal sikerült

roppant csábítóan
cseng minden já-
téktejlesztő csa-
pat számára (a kló-
nok sora Delta
Force-tól SWAT 3-
ig igen hosszú, de
korántsem lezárt).
A csapat innentől
átállt a tömegler-
mélésre, ontják a
Rainbow Six-



Itt, most: a boldog Commandó... és...

folytatások
és -
megfeszítést

körökre osztott kommandós stratégia
köntösében próbálja becsorakészni a
sikerlisták élvonalat.



Six után, ha a
kuala lumpuri
telefonkönyvre
nyomtatnák rá, hogy írta Tom Clancy,
az is milliós példányszámban kelne el
a világ minden táján), de nem, a mi jó
Tamás bátyánk a kényelmes irogatás
helyett (azaz inkább mellett) a játéktej-
lesztés és -kiadás ingoványos talajára
merészkedett. Ez mondjuk még nem
egy nagy kunszt, Douglas Adams is
erősen besegített a Starship Titanic

műfajt teremteni-
ük (annak ellené-
re, hogy az ötletet
a méltatlanul elfe-
ledett Spec Ops-
ból nyúlták), a
"tactical shooter"
kifejezés azóta is

Nem, no! Urállomás!

Történetünk – Clancy
apótiól abszolúte nem
meglepő módon – a közeljő-
vőben játszódik. A cyber-őrület, az

Internet-mánia lecsillapodott, a tudo-
mány (na és a nagytőke) a virtuális
valóság és egyéb butaságok helyett
ismét a hatvanas-hetvenes évek
sláger-témáját, az űrkutatást célozta
be magának. Hamar bizonyossá vált,
hogy a komolyabb űrutazásokhoz,
kutatásokhoz mindenképpen szükség
van egy Föld körül pályán keringő
közmisszus központra; egy szuper űrál-
lomásra. Igen ám, csak hogy az oro-
szok jó öreg Mirje eddigre már ócska-
vasnak is csak erős jóindulattal titu-
lálhatóan szédeleg valahol, így mu-
száj egy vadonatúj űrállomást építeni
és fellőni a világűrbe. Ahogy az cyber-
punkéknál ilyenkor lenni szokott, a
világot uráló megavállalatok szépen
összekapnak az évezred üzletének
számító-sokmilliárdos megbízáson,
így végül az állomást építő cég megle-
hetősen kényelmesen helyzetbe kerül.
A hoppon maradt konkurensektől
kezdve a szervezett alvilágon át az
új hullámos vallási szektákig a földke-
rekség szinte minden valamilyen hata-
lommal is bíró szervezetének az érde-
kében áll valamilyen úton-módon

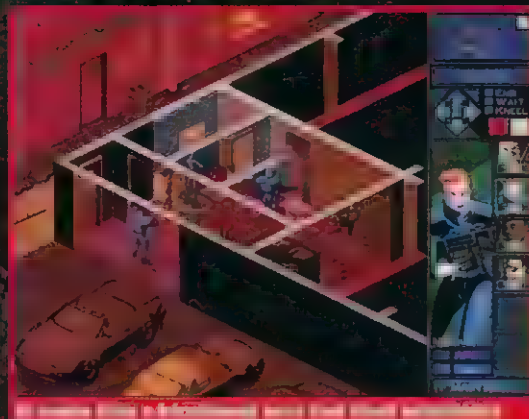


elégedetten szemlélgetik a bankszám-
lájuk egyenlegében megjelenő újabb
helyiértékeket, és közben néha-néha
bátoran próbálkoznak tesznek, hogy
egy-egy újabb Clancy-
regényadaptációval örvendeztessék
meg a rajongókat és hozzák a frászt a
konkurens kiadókra és fejlesztőkre. A
"néha-néha" meglehetősen lazán
értelemezhető ideje most ismét eljött,
ezúttal a Politika és a Ruth-less.com
folytatásának tekinthető Shadow
Watch című regény van so-ron, ami
egy Jagged Alliance/X-COM-stílusú

megzavarni, késleltetni, vagy teljesen tönkretenni a projektet – esetleg csak úgy szórakozásból kereszbe tenni nekünk (mert az ugye sejtethető volt, hogy mi ennek a vállalatnak az oldalán küzdünk a játékban), mert az most éppen ügyis dívat. Mivel a tét nagy, gondos cégünk ennek megfelelő súlyú lépéseket tesz a projekt biztonságának megőrzésére: egy teljes hat főt (fél tucat!) számláló kommandót állítanak össze, akik majd megoldanak mindenféle problémát, ami csak felmerülhet időközben. A csapat összetétele a Rainbow Sixhez hasonlóan elég vegyes, mindenféle tekintetben. A vezér, Archer, egy angol nég... khm, szóval angloafroamerikai (még mielőtt még megtámad egy kisebbségi ombudsman), aztán van egy háromajtós szekrényhez hasonlitos kanadai verőemberünk a hangzatos Bear név mögé bújva (igaz, egy ilyen névtől ki is várna egy nyeszlett figurát?), továbbá akad egy kínai kungfus lánykánk, egy

junk különösebb fair playt... A játékban ez úgy jelenik meg, hogy mindhárom említett városban öt-öt küldetést kell letudnunk, majd utazhatunk a következőbe – a legvégén pedig tizenhatodiknak egy minden addiginál nehezebb bevetés vár ránk (a színhely maradjon meglepi – bár nem túl nehéz

új játék indítása-
kor újra randomizálja, hogy melyik helyszínen mi történik, ki a rosszfiú stb. – tízszeri újraját-



szára is nagy valószínűséggel teljesen új történetet és új küldetéseket kapunk. Az már egy más kérdés, hogy az egyszeri játékos-

eljutnom úgy, hogy egyetlen rossz szót is szölik a játék vizuális megjelenéséről – de mivel mostanra már valószínűleg mindenki megcsodálta az oldalon mindenféle vészjóslóan meredező screenshotokat, muszáj lesz erőfele kanyarítanom a szót, és kinyitni a verbális pofonládát a Red



spanyol gránátzsonglór robbatási szakemberünk, végül egy amcsi mesterlövész hölgy és Gennagyij, a szimpatikus orosz felderítő zárja a sort. Mindenki különféle képzettségekkel rendelkezik, amiket aztán kedvünkre fejleszthetünk tovább, ezzel némi RPG-ist keverve a dologba. Na nem túl sokat, csak éppen eleget ahhoz, hogy ne találomra válasszuk ki, melyik embereinket is visszük a következő akcióba. A karakterek jól kidolgozottak, klegyensúlyozottak, mindegyik jól használható, és mindegyiket fel is kell használnunk a különféle típusú bevetések során.

Világjárók

Problémából persze akad bőven, az életünket megkeserítő három fő csoportosulás pedig egyben meghatározza kalandjaink színhelyeit is. Rio de Janeiroban egy egész Latin-Amerikára kiterjedő vallási mozgalom, egy amolyan hardcore hitgyűll, a Fény Rendje fanatikusaival gyűlik meg a bajunk. Bajkonur szebb napokat is látott városában egy orosz tudóscsoport köré épülő katonai szervezet, Hong Kongban pedig maga a kínai maffia lesz az ellenfelünk. A bokszt szupernehézsúlyban és szabadfogásban zajlik, senkitől ne vár-

kitalálni,...). A bevetések előtt még némi nyomozgatás is vár ránk, az itt szerzett információk mennyiségétől

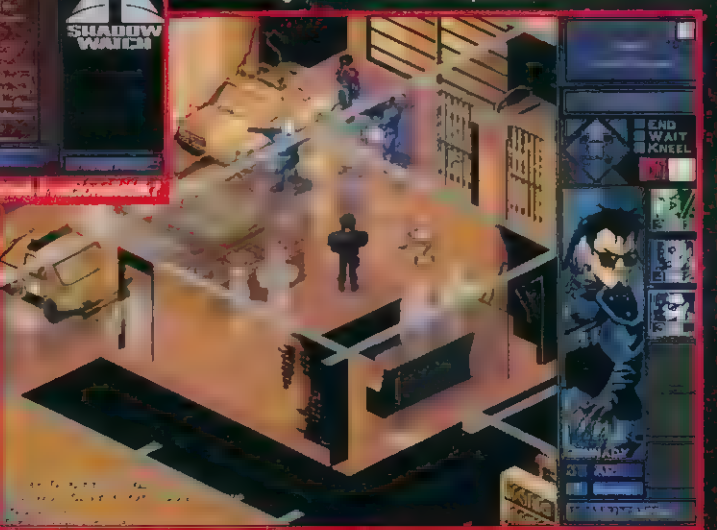
tól már az is nagy teljesítmény, ha az első pálya után nem szalad ki sikítva a világból a grafikai látva, nemhogy tízszer le-
nekijönné.
végignyomni...



és milyenségétől függ, hogy mi is lesz éppen a következő feladat. A gyakorlatban ez úgy néz ki, hogy minden városban van 25-30 kidolgozott küldetés, és attól függően, hogy a nyomozás során mit csinálunk (nem kell semmi komolyra gondolni: annyi az egész, hogy a párbeszéd során milyen kérdéseket és válaszokat választunk az előre felkínáltak közül), adja be a program az éppen aktuálisan nekünk kisorsítottat. Ez tök jó dolog, mert – mivel a program minden

izléses pofonok
Ha jól látom, sikerült majdnem a cikk feléig

Storm grafikusainak számára. Kérem szépen, ez nem demó, nem béta, nem mobiltelefonra vagy gameboyra írt verzió és nem is áprilisi tréfa: ez a játék a maga konkrét valójában így néz ki. Az Úr kétezredik évében, a GeForce 2-es videokártyák, a százezerszámra szórt poligonok, 1600*1200-as felbontások, bumpmappingok, multitéxtúrázások, többszörös antialiasok és egyéb tiszteletet parancsoló nevű varázslat-



A rendőrség csupe "szellemes" zsarurval van tele



toK idejében egy játék teljesen komolyan így néz ki. A fura az az egészben, hogy erre még külön büszkéek is a Red Stormnál, ugyanis a játék minden előzetes hirdetésében a legfontosabb szalagcímek között emlegették az "egészen egyedli, képregény-stílusú megjelenést". A konspiráció pedig még tovább gyűrűzik, mivel az amerikai online magazinok többsége (odaát már április elején megjelent a játék) szintén véres kardként hordozza körbe a Shadow Watch grafikáját, mondván, milyen szép, meg hangulatos. Most mindenki tegye a szívére a kezét (vagy bárki más szívére – hátha nem érti félre az illető) és mondja meg, de őszintén: ez szép? Ez hangulatos? A grafikai engine méltó a 256 színű, textúrázatlan, kopár környezethez: izometrikus 3D terepen szaladgáló sprite-ok, zoomolásról, szabadon mozgatható, vagy legalább 90 fokonként forgatható kameraállásról ne is álmodjunk. Ráadásul az egész hóbelevanc nem hajlandó 640x480-nál magasabb felbontásban futni, ami ma már szintén alulról súrolja az igénytelenség fogalmát. A hihetetlenül unalmas és... kím, most mit szépítek, szóval randa színösszeállítások teszik fel a koronát az egészre: az még hagyján, hogy a CGA-s időköt idézővén rendszeren meg lehet számolni a képernyőn egyszerre használt színek számát, de míg a hongkongi és riói pályákon eszméletlenül barna-tüftengésben szenved a játék, addig az oroszoknál hirtelen minden kék-zöld lesz. Mindez olyan monotonitással járul előnk, hogy egy-két óra Shadow Watch után

olyan szívárványszínű csodának fogtűnni a legvisszatasztálhatóbb szürke lakótelepi betondzsungel is, hogy ihaj – ami persze alapjában véve tők jó dolog, meg emeli az ember általános hangulatát, de hát nem biztos, hogy ez volt a játék célja. Különben vettem

vizuális sokk, a C64-es időköt üdvözölt arckifejezéssel felemlegető veteránoknak azonban nemcsak a grafika okán juthat eszébe a jó öreg Laser Squad – az egész koncepció és játékmenet ebből a régi klasszikusból lett átemelve. Adott tehát a négyzethálós ráccsal lefedett terepen a három emberünk, mindegyik a magához való fegyverével, és az egy körre beosztható akciópontjaival felvértezve. Bármit csinálunk, az akciópontba kerül, ha elfogyott, jön a következő karakter, majd az ellenfél körre, és – amennyiben maradt élő emberünk – folytatódik előről az egész móka. Az előbb említett "bármí" csálókán nagy szabadságot feltételez, azonban az embereink által végrehajtható akciók skálája nem mondható különösebben szélesnek. Tudunk mozogni (akár futva is), forogni, letérdelni a biztosabb célzás érdekében, aktuális fegyverünkkel vadul lövöldözni (csak ha ellenfél van a látómezőnkben, a céltalan puszítás sajnos (?) kizárt), egyszerű (ajtónyitás, egyebek) és karakterspecifikus (speciális képzettségek használata) dolgokat művel-



a fáradságot, és utánanéztam a credits-listában: mindezt hét (!) grafikuskának sikerült összehoznia, egy éves (!!!) munkával...

Szép és finom?

A különféle Operationai Art of Warokon, '12 O'Clock Highokon és Chokito-reklámokon edződött jellemeket (gyk. Most egy zseniális újság zseniális fő-szerkesztőjét kószolgafta Hancu koma – CoVboy) persze nem retenti el a puritán grafika: a "rönd és finom"-elméletbe vetett rendíthetetlen hlt csodákra képes, a viharvert játékos pedig flintorogva bár, de szemügyre veszi, milyen játék is lapul a kerítésszagotó kivitelezés mögött. A grafikai terror okán tett rövidke (?) kifakadás előtt valahol ott hagytuk abba, hogy kimegyünk a városba nyomozgatni, majd a kapott információ alapján összeválogatjuk az akcióra induló brigádöt (a hatból hárman mennek éles bevetésre, viszont ha csak egy embert is veszítünk annak a közörmert kétszer négybetűs felirat megjelenése az egyenes következménye). Nyolc típusú küldetésünk lehet, az emberrablástól a szimpatikus "mindenkit kilötnünk"-mottójú mészárszéken át a túszzabadságig bezárólag. Ha végre kinn vagyunk a terepen, jön a már említett

ni. Ez mind jól hangzik, és az irányítás is magától értetődő, könnyen megtanulható, kézreálló. A gond csak az, hogy a Red Storm designerei igen szűkmarkúan osztogatták az akciópontot bakáinknak: alapállapotban körülként három pontot kapunk, azaz ennyit dolgot csinálhatunk. Teszem azt három lépést tehetünk előre, vagy kinyithatjuk az ajtót, ami előtt állunk, beköphetünk rajta, és félreállhatunk az útból, hogy a többi karakterünk is be tudjon jönni. Talán mondanom sem kell: az roppant kevés, és nagyon szétértődő a játékok, hogy szinte lépésenként átadjuk a pályát az ellenfélnek, majd visszakapjuk. Ha egy emberünk stresszhelyzetbe kerül (ellenéséget lát, megsérül stb.), az adrenalin-tüftengés plusz akciópontok képében jelentkezik. Ez a jópofa ötlet (ld. olyan, mint a Final Fantasy 8-ban a link-rendszer, ahol ha harcban egy kritikus szint alá esett a karakter életeréje, elkezdett marha nagyokat ütni) még kiegészül annyival, hogy minden karakternek van egy morál-szintje, és ha az aktuális akciópontok száma előle mászik, elveszítjük az ember irányítását, amíg le nem nyugszik egy kicsit. Az irányítás és a harcrendszer tehát jó, csak utóbbi egy kicsit sekély, tulajdonképpen semmivel sem nyújt többet

Rokon lelkek

Jagged Alliance 2.

A Laser Squad-klónok tavaly ősszel megjelent új királya, kellemes kis sztorival, izgalmas játékmenettel, pergő akcióval. Szegény Shadow Watch nincs vele egy súlycsoportban. (ld. 576/99/9 – 88%)

Incubation

A játék, amelyben a Blue Byte megmutatta, hogy nem csak a Settlerseké a világ. Ideje lenne már egy második résznek (ld. 576/97/11 – 90%)

(sőt, még kevesebbet is!), mint a tíz éves Laser Squad, újkori rokonaival szemben (Jagged Alliance 2, Incubation, vagy akár az egy-két hónappal előzőtt ezeken az oldalakon igen csúnyán lehordott Abomination) pedig csúfosan lemarad az összehasonlítás szinte minden területén. A zene legalább élvezhető (különösen a brazil pályákon jó), a hangeffektek viszont leginkább a "minimal art" művészi irányvonalát követik.

Na most akkor mi van?

Ezzel a szub-igénytelen képregény-stílussal és összezsápolott harcrendszerrel a Shadow Watch nekem egy nagyon alacsony költségvetésű "dobjunk össze valamit pár hónap alatt!" mottóval készült produkció benyomását keltette. Namost a gond az, hogy tudom, hogy nem ez az igazság, és a fejlesztők egy csomót dolgoztak, hogy kijöjjön ez a képregény-focling, hogy a történet százféleképpen újrajátszható, az irányítás egyszerű, de mindent lefedő maradjon meg ilyen-mik. Csak hát az a szomorú helyzet, hogy ezeknek a dolgoknak a nagy része marhára nem jött össze nekik. Nem baj, azért nem fognak óhenhalni szegények, sőt, a dobozon díszelgő Tom Clancy név is el fogja adni a játékot jó sok példányban. Csak remélni tudom, hogy ezek után a Red Storm-fejlesztők és a játékosok is rekordgyorsasággal menekülnek vissza a jól bevált Rainbow Six-folytatások futószalagjához, és ezt a nagyon-félsikerült Shadow Watchot sürgősen elfelejtik...

Hancu

kütsin/beibecc

LATVANYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JATSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
ZATHEBETŐSÁG	■■■■■■■■■■

summa summarum

A cipész maradjon a kaptafánál, Clancyék meg a Rainbow Sixnél

végitelet

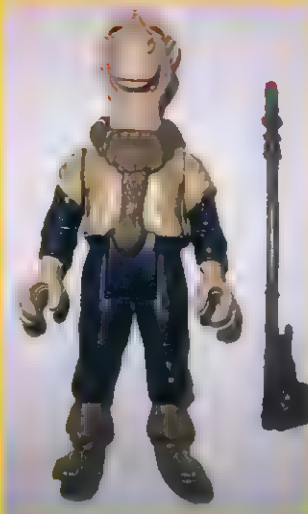
66%

DIA
HATÁR MEGTARTÁS KFT.
Heserikre

VISSZA A MÚLTBA!

Több, mint 200 diafilm közül választhat!
Kérje ingyenes katalógusunkat!

SEGÍTSÉG!



Gyűjteményembe keresem az itt látható két 1984-85-ben gyártott Star Wars: Power of the Force figurát.
Ha birtokodban vannak és megválnál tőlük, hívd a 3-49-48-47-es számot és kérd Martint!

Commodore 64 – Amiga
Gyors szervíz és Kereskedelem.
Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó, garanciális javítása, értékesítése. C-64 turbókártyák, Amigás bővítések.
Tel.: 418-8845, 06-30-9-510-510

TRANS-AM
elektronika
Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe : Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Telefon / Fax : 364-05-79 és 251-79-16
Rádiótelefon : 06-209-344-391
FaxBank : 2-333-666 (1471 # Tone üzemmódban)
Http : // www.trans-am.hu
Email : info@trans-am.hu
Üzlet nyitvatartás : H-P 9-17 óráig
Szervíz nyitvatartás : H-P 10-15 óráig

Részletfizetési lehetőség

/ 20% befizetése mellett akár 2 éves futamidő /

15" Licom SVGA 3 év garancia	34.800,-
17" Licom SVGA 3 év garancia	49.600,-
19" Licom SVGA 3 év garancia	89.600,-
4,3 Gb Seagate winchester	19.920,-
8,4 Gb Seagate winchester	23.600,-
64 / 100 Mhz SD RAM	13.600,-
Pentium II Pc Partner EX	14.400,-
Pentium II Asus P2BF BX / ATX	27.600,-
Pentium II 466A Intel Celeron CPU	23.600,-
Sound Blaster 128 PCI oem	5.600,-
Turtle Beach Malibu dobozos	15.600,-
Noname, tok nélküli 74 p. CD lemez	
100 darabos kiszerezésben	176,-
Noname, tok nélküli 80 p. CD lemez	
100 darabos kiszerezésben	208,-
Trans-Am Devil PII Celeron :	126.400,-
Pentium II EX, PII 466A Celeron, 32 SD,	
4,3 Gb HDD, 1,44 FDD, Mini, S3 4 Mb AGP	
48x CD drive, hangk., 14" SVGA, 105 g.klav.	
Egyedi multimédiás CD-k fejlesztését is vállaljuk.	

486-os komplett számítógép színes VGA monitorral 24.000,-

Pentium 200 MMX, 32 Mb RAM, 1,6 Gb HDD
15" Dell SVGA monitor 74.000,-

Használt alkatrészek adás - vétel

Átalánydíjas és egyedi szervízzolgáltatások

Komplett gépek letisztogatás
összeállításban 24 órás teszteléssel,
1+2 év garanciával, raktárról.
Teljes körű szervízzolgáltatással
várjuk minden kedves vásárlónkat!

Arank Áfa nélküliek, 1 év garanciát
tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.



DOGS OF WAR

★ Ha a kutyaugatás nem is hallik az éjig, azért fel lehet figyelni rá

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Silicon Dreams
Kiadó: Talonsoft
website: www.talonsoft.com
Minimum konfiguráció: P-II266, 32MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P-II 400, 64MB RAM
3D gyorsító: Direct3D
Multiplayer: modem, LAN, Internet

Újabb hónap, újabb RTS-ek – körülbelül ezzel az elmés kitételrel tudnám legjobban érzékelteni azt a fásultságot, amely akkor fogott el, amikor megkaptam eme írás vizsgalódásának tárgyát, a cím alapján sokat sejtető Dogs of War (= "háború kutya"). Az utóbbi hónapok stratégia-dömpingje ugyanis kezdett lassan unalmassá válni a számomra. 2000 első fele körülbelül úgy telt el, hogy CoVboy maestro megdobált havonta 2-3 RTS-el, én meg általában jól beszédtem róluk a keresztvizet, mert színvonaluk legjobb esetben is csak erős közepesnek volt nevezhető. Éppen ezért kap-tam fel a fejemet, amikor a monitoromon megjelent az igényes 3D-játéktér, és belém fojtotta a "namámegint, mijezasit"-kiáltást. Igencsak ígéretesnek indult az a pixelhalmaz, amely előttem díszelgett, és már kezdtem reménykedni, hogy az idei év első jó RTS-se került ki a Talonsoft keze alól. Aztán elkezdtem látszani a programmal.

Illetve ember-alien konfliktusokból merít. Valahol 2200 környékében járunk, a Talonsoft optimista jövőképében, ahol az emberi faj még nem irtotta ki saját magát, sőt, az Imperial Order nevű féldemokratikus társadalmi berendezkedés (kfm, szóval diktatúra) szárnyai alatt sikeresen gyarmatosította az univerzum pár száz bolygóját. Ilyen kolónia a Primus bolygórendszer negyedik planétája is, amely a roppant fantáziadús Primus IV névre hallgat, ám jelentőségében kiemelkedik a többi leigázott bolygó közül. A Primus IV-en ugyanis egy olyan, anyag található, amely kelle-

Warmonkeys, azaz "Ürmajmok volt.) És hogy hogyan jönnek mindehhez a kutyák? Fogalmam sincs, de CoVboy majd biztosan beszűri ide valami okosat... (Miórt mindig én?) Kérdezzétek Darwint vagy Micsurin olvtársat, törzsfejlődé-



riadóztatják a többi. Ha azonban sikeresen kivégezzük őket, mielőtt még megnyikkanhatnának – nos, akkor is támad a többi egység, mintha a néhai katonák szelleme riadót fűt volna a túlvilágról... A hadjáratok néhol már Mission Impossible-utánérzésbe hajló jellegűt csak tovább erősíti az irányítás, ami nem rossz, csak éppen a játék műfajából adódóan bonyolult, és ugyebár, amíg a mesterseges intelligencia hip-hoppon lüszket nyit az egységek látóterébe kerülő ellenfelekre, addig egy gyarló embernek bizony beletelik néhány másodpercben, amíg kiadja a megfelelő parancsokat. A nehézségtől és a csalástól eltekintve azonban a játék érdemi része (tehát a játékmenet) egészen korrektül sikerült, és a kezelés is a használhatóság keretein belül maradt (a kameramozgatást például kifejezetten jónak tartom, még ha néha lassúnak is tűnik). Az ördög azonban a részletekben lakozik, és az apróságokat vizsgálva bizony kiderül, hogy Dunát lehetne rákeszteni a Dogs of War kisebb negatívumával. (Jó, ne legyünk szörös szílvűek: Kis-Dunát.)



mes tulajdonságaival (mindenekelőtt gyémántkeménységével) forradalmasította az ipart, nem utolsósorban a haditechnikát. Erre az SL18 névre elkeresztelt materiára természetesen igen nagy szüksége van a diktatúrának az újabb hódításokhoz,

si vagy hibridizálás kérdésekben ők az illetékesek – CoVboy)

Keménymag

A vidám galaktikus erőpróbát 10-10' küldetésen keresztül irányíthatjuk (a Mantaikat nem lehet választani), ami első hallásra kevésnek tűnhet, ám a küldetéseket ismerve nyugodtan kijelenthetem, hogy 20 is bőven elég. A missziók ugyanis igen keményre és alkalmasint hosszúra sikeredtek, már az első pályák is komoly fejtoréseket okozhatnak (utoljára talán a Myth volt az a játék, amelyik hasonló szinten nehezedett). Mindig több küldetescélt kell teljesítenünk, amelyek játék közben változhatnak is, és hosszú idő után ez az első olyan stratégiai játék, ahol komoly pálya- és hadjárattervezői munka nyomait véltem felfedezni. Ebből a szempontból tehát csillagos ötösré vizsgázná a Dogs of War, ha nem csalna a gépi ellenfél. Sajnálatos módon azonban, történnék néha megmagyarázhatatlan dolgok a játékban. Különösen a feltételhez kötött eseményeknél zavaróak ezek a "beépített cheet"-ek. Az egyik pályán példának okáért, ha nem ölünk le elég gyorsan néhány egységet, akkor azok

Ürmajmok a kutyaóman

Először is, ki kell hogy ábrándítsak mindenkit, aki a cím alapján Frederick Forsyth azonos nevű könyvének (illetve a belőle készült film) feldolgozására, esetleg a Star Trek Deep Space Nine sorozat hasonló című epizódjának adaptációjára, neadjisten harcikutya-szimulátora számít. A Dogs of War kerettörténete ugyanis egy ezerszer lerágott csonton csámcsog ezeregyedzserű, és egy fiktív jövő univerzumának egyik távoli bolygóján játszódó ember-ember,

ezért az Imperial Order felsővezetői nem nézik jó szemmel, amikor a Primus IV telepesei úgy döntenek, hogy elszakadnak tőlük, és független kereskedőbolygót varázsolnak a Primus IV-ből. És ahogy az már lenni szokott, a nézetkülönbségek véres háborúhoz vezetnek, amelyben az Imperial Order katonái és a telepések Warmonkeys névre hallgató zsoldosai mellett vendégjátékosként részt vesznek a bolygó állatvilágának jeles képviselői, a dinoszaurusz-bogár keverékre emlékeztető Mantaik is. (Egyébként a játék kezdeti címe is,

Kutyabaj

Ha már a küldetések szóba jöttek, hadd kezdjem el itt a morgolódást: a nagyszerűen megtervezett térképek és missziók sem tudják elfeledtetni

Rokon lelkek

Force 21

Érdekes kis elképzelés alapján készült RTS a közeljövő háborújának viszonylag realista ábrázolásával. (ld. **576** '99/10 – 79%)

MechCommander

A "klasszikus" RTS-ek között is lassan klasszikusnak számító darab a Battletech jól ismert óriási (na jó, elméletben legalábbis óriási) harci robotjaival. (ld. **576** '98/9 – 90%)

FLYING HEROES

★ Heroes of Flight and Magic (vagy inkább Tragic?)

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Illusion Softworks
Kiadó: Take 2 Interactive
website: www.flying-heroes.com
Minimum konfiguráció: P166, 64MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P-II 400, 128MB RAM
3D gyorsító: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet

A mikor először hallottam, hogy a Hidden and Dangerous alkotói valami Flying Heroes című játékot készítettek, rögtön felcsillant a szemem. A címből ítélve valami jó kis I. világháborús, repülő szimulációhoz dörzsöltem a tenyerem. Igaz, amikor a játékot a kezembe kaptam, már sejtettem, nagyjából mire számítsak: egy fantasy környezetben játszódó, lövöldözős akciójátékra. Nem lepott meg tehát, amit az intro animációban láttam – vagy legalábbis eleinte még nem... A képernyőn először néhány egzotikus táj sejjik fel, majd egy aréna, amit szemléltető harcok játékokra terveztek. Nem is késik a csatajelenet, s kezdésnek néhány hatalmas madár röppen elő, a hátukon egy-egy emberrel. A madarak fedélzeti géppuskával is fel vannak szerelve, s nyomban tüzelni kezdenek: egy sárkányt vesznek célba – vagy legalábbis a hátán ülő gladiátort. Eddig a pontig minden nagyon tetszett – elvégre egykor a kedvencem volt a Panzer Dragoon, s a szereplőket mintha egyenesen onnan vették volna kölcsön. Azonban tovább "bonyolódik" a történet. Egy felfegyverzett léghajó tűnik fel, ami bekergeti egyik madarat az árkadók alá. A léghajó ugyan elég lomha, de a lövedékei csak úgy szagatják a falat a menekülő madár nyomában. Végül aztán jön a meghökkenítő végkifejlet, amikor is váratlanul a léghajó semmisül meg – a kivégzőosztag pedig nem más, mint egy vérszomjas teáskanna...

Nem tudom ki hogy van vele, de én nagyon nem csípem az értelmetlen dolgokat. A repkedő csodalámpa vagy még inkább a babakocsi nagyon "fantáziadús", de szerintem nem éppen fantasy. Miért kell ilyen égbekiáltó ökörségekkel fárasztani az embert? (Jó az, Zoli, jó az! – CoVboy) Talán nem lehetett elég "hagyományos" járművet kitalálni? Na mindegy. Elképzelhető, hogy végül is ez csak az én szememet szúrja, úgyhogy ne is vesztegessünk rá több szót. Bár igazandiból lehet, hogy mégsem velem van a baj, mert az egész kerettörténetre is csak alig kell szót vesztegetni.

Egy Hesperia nevű világban járunk, ahol a helybéli négy klán harcosai időről-időre összecsapnak egymással. Hogy miért? A frappáns és kimerítő válasz: azért mert csak. Már jó ideje ezt csinálják háborúskodás helyett.

Egyszerűen csak csatáznak, mert az jól esik nekik.

Ha netán még ennyiből nem lenne világos, a Flying Heroes egy amolyan mindenki-mindenki ellen típusú multiplayer játék. Úgy is mondhatnánk: egy különös Quake+Descent turmixot próbálnak megeztetni velünk. A Quake-hez hasonlóan különböző típusú partikat lehet rendezni, de mint

egy lebegő szigeten élnek délnyugat-Hesperiaiban. Az érdeklődésüket ugyan felkeltette a gladiátor-játék, de az élő állatok használatát elvetik. Helyettük inkább a varázstudomány



Fakir toroklőésben kapunkak a repülő szörnyegrol

egy űrhajós játéknál: a repülő járművek a tér minden irányába kormányozhatók.

Klánok háborúja

Amikor bejelentkezünk, először is szereplőt kell választanunk. Na nem mintha lényeges volna, hogy milyen pófát tartunk szimpatikusnak: a sunyi képű örült és az ősz szakállú bölcs pontosan ugyanannyit ér. A játékban úgysem lehet látni az arcukat, mert a "szenzációs grafika" folytán mindenki egyforma kockafejjel rendelkezik. Inkább csak a névválasztással érdemes pepecselni, hiszen a karrier mód indításakor minden eredmény a játékos neve mellé fog jegyződni. A Career módnál tulajdonképpen botok ellen kell megnyerni a sorban következő bajnokságokat. A karrierünket azzal kezdjük, hogy el kell döntenünk, melyik klánhoz csatlakozunk.

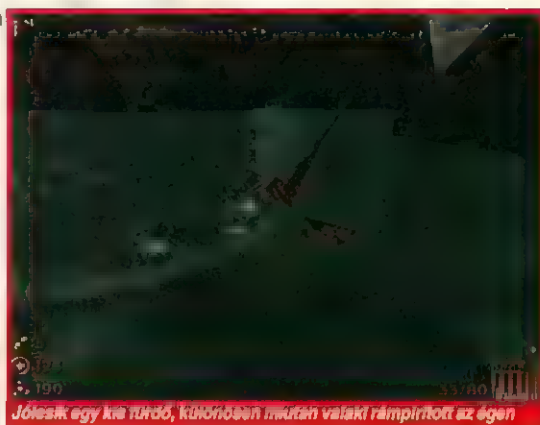
A Lizard Raider klán tagjai a Szürke Hegység barlangjaiból származnak, és mellesleg igazi]terroristák...

bocsánat: terránisták. Bizony jókora akváriumokra lehet szükségük, mert kedvenceik meglehetősen nagy méretekkel vannak megáldva. Részemről inkább már sárkányoknak nevezném a felnyergelt gyíkokat, hiszen még szárnyuk is van.

A Magion klán kizárólag varázslókat tömörít magába. A mágusok

Deborea provincia déli része, mely arról híres, hogy sok nagytestű madár lakja. Druidák tenyésztették ki őket, és táplálták őket elképesztő méretekre. A legnagyobb példányok szárnyfesztávolsága elérheti a 20 métert is, úgyhogy ezek a madarak gond nélkül elbírják a Deborea lovagokat.

Végül a Hammercraft klán egy olyan területet birtokol, mely korábban egy fejlett társadalom lakhelye volt. A civilizáció ugyan kihalt, de nem vitték magukkal a sírba a technológiájukat – a Hammercraft klán gondosan megőrizte. Így maradt fenn többek között a léghajóépítés titka is. A masszív szerkezetekkel a legne-



szépségeire támaszkodnak. Amint már az olvasó is kitalálhatta, a Magion klán fogja bevetni azokat a furcsa "járműveket"...

A Sky Knight klán lakóhelye a

Minden kezdet nehéz

A csapatunk megválasztásán annyi múlik, hogy milyen hadfelszereléssel fogunk rendelkezni. A küldetések előtti képernyőn minden adat egyben van. Baloldalt láthatjuk a figuránk fényképét, körülötte pedig a járművét, illetve a fegyvereit, és a pénze mennyiségét. A pénzből két dolgot tudunk venni: vagy új járművet (ami persze roppant drága), vagy új fegyvert (mindkettőből 6-6 létezik az egyes klánokon belül). A fegyvereket fejleszteni is lehet, vagyis meg lehet növelni a találatok erejét. Ha az egész jobb gombjával kattintunk a különböző menüpontokra, mindenről kérhetünk bővebb infót is – így például a fegyverek esetében megtudhatjuk, hogyan fokozódik a tűzerejük, és mennyire érde-



mes rájuk költeni. Azt is megnézhetjük, hogy milyen elsődleges és másodlagos üzemmódjaik vannak. Persze a legjobb mindjárt a gyakorlatban kipróbálni őket.

Tapasztalatszerzésnek mindjárt egy primitív gyakorlóküldetéshez kerülünk.



Vérfagyasztó hajsza a repülő babakocsi és Zeppelin gróf között

Azért nevezem primitívnek, mert az evidenciákat elmagyarázza az oktató, viszont bizonyos konkrétumokról mélyen hallgat. Mily meglepő: a nyilakkal tudunk mozogni, az egérrel pedig célozni és löni. Hurrá!

Azt mondjuk hozzá kell tenni, hogy eleinte még nincs pénzünk második fegyverre, így a fegyverek közti váltás a gyakorlóküldetésnél még mindenképpen tárgyaltan. Sőt később sem fog sikerülni átváltani akkor, ha nincs a kért fegyverhez muníció. Tárgyak közül szintén csak egy van alapban a járművünkön – ez pedig általában a gyorsítás. Ezenfelül menet közben kaphatunk el még igen hasznos csecsebecskéket, úgy mint bombákat, aknákat, stb. A kedvencem az acélsziliag, amit távirányíthatunk, s ha célba érünk vele, máris van egy skalpunk.

Annyit már a legelső éles meccsünk során megtapasztalhatunk, hogy a játék rendkívül nehézkes. Borzalom,

hogy milyen lassú. Mondjuk nem csoda, hiszen már az is egy extra bónusz, hogy a varázserőnket felhasználva gyorsíthatunk. (Vagy ugyanezt a hatást érhetjük el, ha felszedjük a szárnyas sisakokat.) Olyan lassan fordulunk, hogy mire észrevesszük a

támadónkat, már ki is lö. Főként ha olyan járművel vagyunk, ami még testesebb is. Két-három lövés, és nekünk hurok. A Quake-féle pergő tűzharcokhoz szokott játékos kivételesen idegesítőnek találja majd a játékot, ebben egészen biztos

becsapódását követően néhány másodpercig még plusz energiavesztést okoznak: hasonlóképpen marják a delikvens bőrét, mint ahogy a lángfegyverek meggyújtják. A mérgezés és a tűz ellen egyféleképpen lehet védekezni: ha minél hamarabb vízbe mártózzunk. (Vagy azzal, ha olyan járművet (klánt) választunk, ami nem érzékeny rájuk: a gyilkos például elég jól bírja a tüzet.)

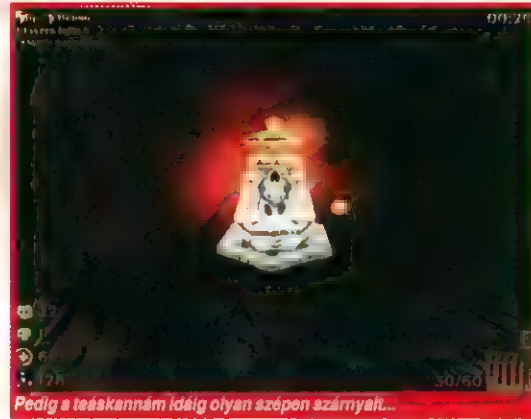
Az üzemmódok

A karrierünk építgetése során 12 helyszínt járhatunk be (köztük természetesen a klánok otthonait): játszhatunk arénában, sziklás területen, vulkánikus hegyvidéken, jéggel borított sarkvidéken egyaránt. Mellesleg ahogy a különböző ligákban szaporodnak a megnyitott pályák, úgy növekszik rajtuk a résztvevők száma is.

A klánok közül eleinte még csak a

LizardRaider és a Magion választható, tehát a végső cél gondolom, világos: a másik két csoporthoz is be kell férköznünk. Ehhez elsősorban a hivatalos ligamérkőzéseket kell megnyernünk, mert bajnoki pontokat csak azokért kapunk.

Az ilyen meccseken kívül külön-



Pedig a teáskannám ideig olyan szépen szárnyalt...

böző gyakorló küldetéseket találhatunk, illetve olyan feladatokat, ahol pusztán pénzt nyerhetünk. Ha ilyen fordulóhoz érkezünk, megjelenik a skip (átugrás) ikon, ami jelzi: nem muszáj foglalkoznunk velük. Persze a pénz sosem jön rosszul.

A játéknak van egy Single Match üzemmódja is, ami csaknem megegyezik a többjátékos móddal, csak hát ugyanúgy botok ellen küzdhetünk, mint a karrier módnál. A különálló meccseken minden körülményt a tudásunkhoz állíthatunk: választható az összes figura és az összes fegyver, és az összes már bejárt helyszín. Amikor az aktuális meccs résztvevőit összeállítjuk, nem szabad elfelejtenünk ellenfelet is választani. Nem arról van szó, hogy hülyének nézek bárkit is: csak azt akartam mondani, hogy miután több résztvevőt is aktiváltunk, csapatot is el kell különíteni – különben mindenki egy oldalon marad, és a program nem engedélyezi a meccs indítását. A Single Matchnél a játék típusát is megadhatjuk. Háromféle játékmód létezik: deathmatch időlimittel, deathmatch "skalpokért" és végül fogócska (ahol az aktuális fogónál folyamatosan megy egy visszaszámítató). Tulajdonképpen ezek vannak a karrierista módban is, de ott még kiegészülnek olyan bónuszokkal, mint mondjuk a kincstárban való pénzgyűjtés.

Flying Heroes-ban nem válik be. Már eleve "nagyszerű" ötlet, hogy még az alapfegyverből is kifogy a skuló – méghozzá elég nagy gyorsasággal. Ráadásul induláskor szinte semennyi lőszer nincs nálunk. A meneteket így minden esetben azzal érdemes indítanunk, hogy muníciós ládákat gyűjtünk (folytatunk pedig azzal, hogy nem puffogatjuk el őket a levegőbe).

A fegyverek tűzereje minden klánnál más, szemlato-

mást ezzel próbálták ki-egyenlíteni valamelyest az erőviszonyokat. A lassú léghajók például értelemesen hatékonyabb gyorsulókkal vannak felszerelve, hogy ne lehessen könnyen a közelükbe férközni, így jobbra csak távolról lehet biztonságosan becélolni őket. A fürgébb, de sebezhetőbb gyilkosokról mérgező fegyverekkel lödöznek a gladiátorok, ami roppant kellemetlen. A lövedék a

Rokon lelkek

Panzer Dagoon

A sárkányok és a léghajók nyilván a Sega klasszikusából röppentek át a játékba. Csak ott kicsit jobban sülték el. (Id. 576 '97/2 – 90%)

Forsaken

A 3D-kártyák egykori zászlóvivője, hasonlóan utópisztikus, bár kevésbé idétlen sci-fi látomás, amelyben a szokásos világégés után irítottuk az ellent. (Id. 576 '98/6 – 86%)

Az értékelés

A Flying Heroes nálam valahogy se-hogy nem áll össze. Semmilyen téren nem tudom dicsérni. Messziről lerí róla az átgondolatlan tervezés. A fogócskás tag meccs például kifejezetten játszhatatlan bizonyos klánokkal. Egy lassú léghajóval hogy érjük utol a többieket? Annyit tehetünk, hogy kérésünk egy láthatatlanság ikont – mert úgy meg az üldözöttnek nincs esélye. Vagy emléltethetnénk az ún célzás opciót is, amellyel az ellenség felé fordíthatjuk a tekintetünket: ez valójában csak nézelődés. De még annak sem igazán jó, mert miközben nézelődünk, nem tudunk kanyarodni. Vajon miért nem?

Az irányíthatatlansághoz ráadásul borzalmasan kemény ellenfelek párosulnak. Óhatatlanul frusztráltság vesz rajtunk erőt, és a végén oda jutunk, hogy tök "dedós" színvonalra vesszük le a mércét. Ez pedig elég szegénytelen, és nem vagyok benne biztos, hogy csak a saját részünkről. Annak kéne éjjel-nappal a Flying Heroesszal szenvednie, aki az AI tudási szintjét megkördolta – akkor bizonyára még maga is melegebb éghajlatra kívánná önmagát.

Végül – de nem utolsó sorban – audiovizuálisan sem kápráztatnak el minket. Az alakok elnagyoltak, csakúgy, mint a táj, a modern tónusú zenék nem illenek a fantasy környezetbe, a tüzek meg úgy ropognak, mintha csak csámcsogna valaki. Egy biztos: a cseh fejlesztőgárda hírnevét továbbra is inkább a Hidden and Dangerous fogja a közutadatban megtartani.

V.Z.

külső/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

I a köbön: idétlen,
irányíthatatlan, idegtépő

végítélet

68%

RALLY MASTERS

★ A rally összes arca, de főleg: párharca!

SEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Digital Illusions
Kiadó: Infogrames
website: www.rallymasters.com
Minimum konfig: P233, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 300, 64MB RAM
3D gyorsító: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet

Altalában ha rallyról beszélünk, mindenkinek ugyanaz a kép ugrik be: magányosan száguldozó autók, melyek vadregényes tájakon verik fel a port, avagy dagasztják a sarat. Pedig egy ideje már létezik egy verseny, ahol a rallyautók párban indulnak, a pálya nem annyira vadregényes, csupán egy nyolcas alakú úton kell körbeszágulni. Ez a verseny a "Michelin Race of Champions – Rally Masters" nevet viseli, s évről évre nem kevesebb, mint 25.000 néző szokott miatta ellátogatni a Kanári-szigetekre. A hivatalos ralliszezon befejeztével rendezik meg, mert ahogy a neve is utal rá: a Bajnokok Versenyén csak a legjobbak indulhatnak. A különlegességnek számító verseny párbajokból tevődik össze, melyeknél mindkét résztvevő fél teljesen azonos feltételek mellett indul. Az egyedien kialakított, teljesen elszeparált két sávon nem csak hogy egyforma kategóriájú autók állnak rajthoz, hanem még a típusuk is azonos. Persze a legjobbaknak a legjobb dukál: speciálisan felkészített Toyota Corollák, Peugeot 306-osok és Ford Escortok várják a pilótákat – minden fordulóban más. Egy-egy párbaj három fordulóból áll, vagyis az nyer, akinek kétszer sikerül elsőnek lennie. (Ha valakinek rögtön sikerül mindkét győzelmet megszereznie, értelemszerűen nincs szükség már harmadik fordulóra.) Nos, dióhéjban erről szól a Michelin Race of Champions, és erről szól a belőle készült játék is.

Vagy legalábbis részben erről. Egyetlen nyolcas alakú pálya ugyanis lehet,

hogy elegendő 25.000 nézőt a Kanári-szigetekre csalni, de nem valószínű, hogy ugyanennyi embert a számítógép mellé is odacsábítana (Érdekes. Pedig ez olcsóbb.) A számítógépes adaptáció tehát ki lett egészítve még jónéhány versennyel.

A versenyek

Nos, akkor lássuk a teljes üzemmód-készletet. A fentebb ismertetett versenyt a Race of Champions opcióval indíthatjuk. Amit még a szabályokról tudni kell: a versenysorozat kieséses alapon játszódik, tehát először egy elődöntő kerül megrendezésre, ahol nyolcan indulnak, majd ezek nyerteseiből kerülnek ki a középdöntők résztvevői, és úgy jön végül a döntő – ergo három párbajt kell megnyernünk.

Angliában, és az Egyesült Államokban kell a legjobbnak lennünk ahhoz, hogy végül eljussunk a Gran Canariára.

A Rally Masters Challenge Cup semmiben sem hasonlít az eddigiekre, s inkább a hagyományos rallyhoz áll közel: "normál" civil terepen, azaz erdőkben, városokban kanyarognak a pályák, melyeken három kört kell megtennünk. Persze nemcsak nekünk, merthogy



Na, mindjárt jobban érzem magam!

módok, ami azonban természetesen nem jelenti azt, hogy csak bajnokságokat lehet rendezni. A műfaj tradícióinak megfelelően választható egyszeri menet (Single Rally), amivel egyetlen rallyt rendezhetünk tetszőleges pályán, és a Time Attack sem hiányzik, amivel pedig a legjobb időnket dönthetjük meg, s szintén szabadon választhatunk a helyszínt. Ahogy szokás, a pályaválasztásnál meghatározhatjuk a távot, az időjárást, és bekapcsolhatunk fordított módot is.

Amikor bűdös a munka

A pályák elég pofásak, mindenhol érvényesülnek a helyi sajátosságok. A napfényes Itáliában filmből is szer-



Ilyen érdekesen "prések" közönségtől tényleg fejre lehet állni...

Az általam "kiegészítő versenyeknek" titulált dologból tulajdonképpen három van, s a bajnokságok (Championships) címszó alatt kell őket keresnünk. Az első, a Rally Masters Championship ugyanolyan futamokból áll, mint a Race of Champions, csak épp egy egész bajnokságnyi van belőlük összeállítva, s minden futam más-más tájon van megrendezve. Itáliában, Svédországban, Indonéziában,

három ellentétet is kapunk, akikkel aztán kölcsönösen dulakodhatunk. Ezek a futamok is három fordulóból állnak: először két négyfős csoport indul, amelyből két-két

versenyző jut tovább, s miután közülük is meglelt a két továbbjutót, végül megint párbajra kerül a sor, s így alakul ki a végeredmény. Ebben a módban is ugyanabban az öt országban fordulhatunk meg, mint a Race of Championsnál, sőt, a felsorolt helyszínek az utolsó üzemmódnál, a Rally Masters Trophy-nál is megmaradnak.

Persze hozzá kell tenni: a helyszínek változatlanok, de a pályák nem. A Rally Masters Trophy teljesen hagyományos rallyt takar: az egyes pályák csupán egyetlen kanyargós távból állnak, melyek négy szakaszra oszlanak. Egy-egy versenyre indul, ezért csak abból tudjuk a helyezésünket, hogy a szakaszok után mindig megkapjuk a részidőnket, s a gép nyomában összehasonlíthatjuk a többiekével. Ezek lettek volna tehát a főbb játé-



...a dobozházaktól meg faira lehet mászni, mint (fel)Kenneth koma

pentineken kanyaroghatunk, Indonéziában saras utak és pálmafák a jellemzők, utána nyilván a legkevésbé se lep meg bárkit is, hogy Svédországban szakad a hó, az angliai pálya a Stonehenge mellett vezet el, a hatalmas Amerikából pedig természetesen az arizonai sivatagot nézték ki maguknak a pályatervezők.

A grafika úgy első ránézésre rendben is volna. Az autók és a palánkok teli vannak a szponzorok neveivel (többek között a McDonald's és a No Fear támogatta a játékot), porzik az út, fröccsen a sár, stb. Viszont azok, akik részleteiben szeretik boncolgatni a látványosságokat, sok olyan dolgot találhatnak, ami bizony hibádzik. Bizonyos igénytelenségeknek köszönhetően csak a Colin McRae Rallyval veszi fel a versenyt a grafika (ami

pedig ugyebár már több, mint egy éves), és sajnos nem a Rally Championshippe. A házak például úgy festenek, mintha papírból hajtogatták volna őket. Sajnos dobozházakról kell beszélnünk, pedig nem hiszem, hogy az ereszek lespórolásával túl sok poligont takarítottak volna meg.

Különösen bosszantóak ezek az igénytelenségek, mert ezek nem az engine korlátjait mutatják meg, hanem a grafikuskok és a programozók lustaságát. Sajnos lehet sorolni az ilyeneket tovább. Például miután már minden autós játékban "agyba-főbe" fénylenek a gépcsoadák, a metálfényezés effektusa már minimálisan elvárható lenne. Az autók belső kidolgozása sem túl igényes: a merevségük és a furcsa elhelyezkedésük miatt csak bábuknak tűnnek az utasok. Végül pedig még illúzióromboló hibák is akadnak. Szálsalmasnak találtam, hogy a Lancia Stratosnak megvan mind a két kipufogója, de csak az egyik durrog vissza, mert egy második tüzeffektus megkódolása bizonyára már nem fért bele a munkaidőbe. Újabb nemtörődőmség tapasztalható a kocsik törésénél. Általában véve nagyon hatásos, ahogy bepókhálósozik a betört plexi, de azt már nem tartották fontosnak, hogy a hajlított üvegek esetében kicsit átirják a törésrutint. Összetöröm mondjuk a Toyota Celicám jobb oldalát, mire a hátsó üveg "pókhálósodása" megszűnik egy nyílegyenes határon: a bal oldalon marad egy teljesen ép sáv.

Viszont egy dolog maradéktalanul csak elismerést érdemel: a hangok nagyon ott vannak a szeren. Nem csak a motor- és töréshangokra

vagyunk, mindig legyen egy alig kilógó házcsücsök, amit észrevenni nem lehet, viszont fennakadni benne annál inkább. Hasonlóan szemét helyzetet tudnak előidézni a vizes árkok, melyek iszonyúan megdobják az autót, igaz, ezekre legalább figyelmeztet a mitfárer. No persze mitfárer ide vagy oda, csak úgy lehet végül győzni, ha "bemagoljuk" a pályákat. A tanulóvezetőt könnyű megismerni: összehorpadt kocsiszekrény, és betört lámpa búrák különböztetik meg. A gondatlan vezetés pedig sajnos előbb-utóbb technikai problémákat is szül: először csak nem veszi be az autót az egyik sebességet, majd elkezd füstölögni a motor, végül teljesen lelassulunk.

A sérülések mondjuk ennek ellenére nem nagyon okoznak gondot. Mivel mindig más autótípussal kell versenyeznünk, mindig új kocsit kapunk. Kivételt csupán a Rally Masters Trophy képez: azt ugyanis egyetlen autóval kell végigjárnunk, melynek még a műszaki beállításai is nekünk kell foglalkoznunk (váltó áttételei, gumik típusa, stb.). Nagyon

az is meglehet), hanem mert túlzottan begörcsölök, ha nagy a tét. Éppen ezért imádom a játékokban a Save opciót. A Rally Masters esetében viszont elmondhatom: ha netán el is jutottam néha egy döntőig, legkésőbb az utolsó kanyarban mindenképpen sikerült felborulnom – annyira koncentráltam, hogy nehogy elrontsam. Szóval nagyon hiányzott a sűrűbb mentési lehetőség.

Igazi bajnokok ellen

Pedig az ellenfelek tudása amúgy nincs eltúlozva. Nem vezetnek gépiesen pontosan, nem túl jók, és nem is túl rosszak. Az Infogrames nem spórolt a licencjogok megvásárlásánál, úgy-hogy a többi autósban igazi nagyjátékúknak üneke – legálábbis név szerint. Riválisaink három kategóriába



Előtem Volken isik. Akkor ígyünk mi is... (a medve bőrére, persze)

"kellemes", hogy egy-egy rally hat pályából áll, s javítani csak egyszer, a harmadik pálya után lehet. A javítások mind időbe kerülnek, s minthogy a garázsban eltölt-

vannak sorolva. A Formula 2-esek között mondhatni a feltörekvő ifjúságot találjuk – természetesen ide sorolnak minket is alapban. Utánuk következnek a manapság sokat szereplő nagy nevek, mint Carlos Sainz, Didier Auriol vagy Colin McRae (WRC osztály). Végül kicsit régebbi hősökkel (Legends) is megismerkedhetünk, habár Stig Blomqvist, vagy Walter Rohrl neve valószínűleg már amúgy sem ismeretlen a sportág rajongói számára.

Amennyiben pedig már nem csak a bajnokok által felvert port nyeljük, hanem esetleg meg is előztük őket, még mindig nem kell lemondanunk az új kihívásokról. Igazi, "hús-vér" ellenfeleket is kereshetünk magunknak, hiszen a játék nagyban támogatja a multiplayer versenyeket is – már eleve úgy indít, hogy társazzza az Internet szolgáltatókat.

Ha objektív akarok lenni a Rally Mastersseyi, egy "négyes" osztályzatot érdemel. Jólehet grafikai megjelenítés lehetne szebb is, de a játékélmény tekintetében nincs miért szé-

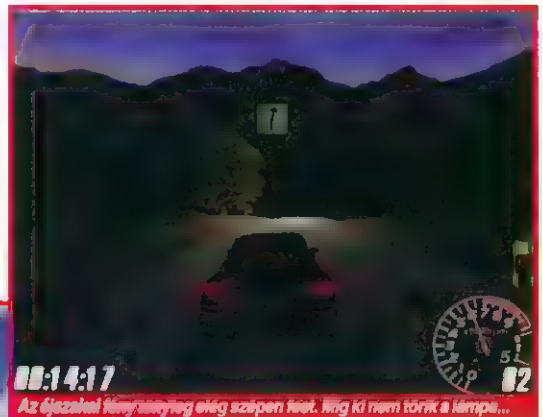
Rokon lelkek

Colin McRae Rally

Mindmáig talán a legélethűbb rally szimuláció, még ha egy kicsit el is járt már felette az idő. Igazán aktuális lenne már a második rész megjelenése! (ld. 576 '98/10 – 92%)

Rally Championship

Minden szempontból kitűnő, rendkívül látványos rally verseny, műfajában jelenleg akár minőségi etalonnak is tekinthető (ld. 576 2000/1 – 93%)

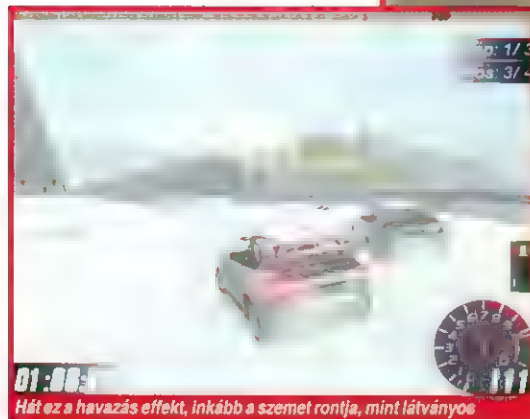


10:14:17

Az éjszakai fényvilág elég szépen mutat, míg ki nem török a kemp...

gyenkeznie. A hagyományos rallyversenyek izgalmait ugyanúgy élvezhetjük, mint az újszerű gyors meneteket, melyeknél már csak az is elég kihívás, hogy nem mi választjuk meg az autónkat. Szembetűnő a különbség köztük: jól érzékelhető, hogy mondjuk milyen meghajtású az adott járgány. Nekem például jól bevált az előző meghajtású Peugeot 306, ellenben szörnyen rühelltem a Buggy, aminek a kormányzott kerekei sosem akartak abba az irányba menni, amerre én kívántam. Ez utóbbi persze nem a program hibája: így viselkedhet igazából is. Akárhogy is nézzük: az autók dinamikája szerintem a máig követendő Colin McRae Rallyban sem volt élethűbb, és végül is egy rally-szimuláció esetében ez a legfontosabb. A kicsit idejétmúlt grafikát meg talán "kimenthetjük" azzal, hogy a játék egy átlagos PC-konfiguráción is kellemesen elfut.

V.Z.



01:00

Hát ez a havazás effekt, inkább a szemét rontja, mint látványos

gondolok, melyek másképp hangzanak belső és külső nézetek esetén, hanem a környezet zajaira is. A legjobban a svéd pálya tetszett. Nagyon el van találva az a jellegzetes zaj, ahogy a magas hó felszíne az alvázhoz súrlódik, vagy az a ropogás, amikor lassan haladunk.

Némi nehézség

A pályák tervezésével sem voltam túlzottan kibékülve. Tipikus szivatós pályákat kapunk: gondoskodtak róla, hogy a beláthatatlan kanyarok után áttörhetetlen fakerítések legyenek közvetlenül az út mellett (az útpadka fogalmáról gyakran megfeledkeztek), illetve arról is, hogy ha városban

hető idő persze véges, érthető módon nem mindig marad idő mindenre. Itt egyébként van egy dolog, amit nem egészen értek: vajon miért nem lehet visszavonni az egyes műveleteket? Előfordulhat, hogy nem marad pénzünk a teljesen tropa motor felújítására, csak mert nem számoltunk utána akkor, amikor az alig elhasználtott fékek javítására kattintottunk rá.

S ha ez még nem lenne elég, a bajnokságok során talán az a legnagyobb kiszúrás, hogy csak a kupák megnyerése után lehet állást menteni. Nem tudom ki hogy van vele, de én tudom magamról, hogy a valóságban nem lennék jó autóversenyző. Nem azért, mert hiányzik a tehetség (bár

Külső/belső

LATVANYOSSAG

DATSZKATOSAG

STAVATOSAG

ZENEBOA

summa summarum

Gratikailag talán kicsit halovány, de játékmenetében üdítően friss rallyverseny

végítélet

79%

MAYDAY: CONFLICT EARTH

★ Földi paradicsom... már legalábbis a közepszerűség híveinek

SEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Boris Games
Kiadó: JoWood
website: www.jowood.com
Minimum konfiguráció: P233, 32MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P300, 64MB RAM
3D gyorsító: –
Multiplayer: LAN, Internet

Úgy látszik, hogy az ausztriai JoWood Productions a fejébe vette, hogy a stratégiai játékok piacának egyik meghatározó alakjává fog válni. A forgalmazásban eddig nem nagyon jeleskedő cég ugyanis az utóbbi két hónap alatt egymás után három RTS-t adott ki. Az Alien Nationsről az előző számunkban olvashattatok egy szösszenetet egy igen jeles tollforgatótól, a Verkehrs Gigantról majd akkor írunk, ha az ember nyelvű verzió is megjelenik (**Nem pontos: egy kicsit az emberi nyelvű verzió előtt, ami most van – CoVboy**) most pedig a Mayday: Conflict Earth című játéknak látszó tárgyról olvashattok egy kisdoktori értekezést.

Földökítés

A kerettörténet a sci-fi írók, politikusok és más spekulátorok által oly sokszor körbejárt "Mi lenne, ha..."-vonalon indul el, megelőlegezve egy korántsem békés XXI. századot. E derűlátó vízió szerint a következő ötven évben számolhatunk földrengésekkel, bűnözéssel, a nemzetközi diplomáciai kapcsolatok romlásával, és természetesen kisebb-nagyobb háborúk garmadájjával. (Mondhatni a helyzet abszolút

Kontinens (UCA) a jó öreg hamburger-pusztítók birodalma, amely egy televíziós prédikátor befolyása alatt áll, és szent céljaként tűzte maga elé az ige elterjesztését az egész földön. Az Ázsiai Föderáció ezt természetesen igencsak ferde szemmel nézi, mint ahogy az Afrikát és a Közel-Keletet magába foglaló iszlám Déli Blokk sem rajong az ötletért. Paramenti hangulatú tárgyalások kezdődnek, ahol némi sértegetés és fasiszt

tá-zást követően nyilvánvalóvá válik, hogy csak fegyverrel lehet eldönteni, hogy melyik hatalom hozza el a békét és a jólétet a Földre. A hasonlóan emelkedett filozófiák jó szokása szerint a béke és a jólét záloga természetesen mindazok totális kiirtása, akik nem akarják elfogadni a MI békén-



"Következik a diktátorok a Fókuszban. Maradjanak velünk!"

Hiba hiba hátán

Az első momentum, ami indítás után kiszúrja a szemünket, hogy a játék felett egy kicsit mintha eljárt már az idő. Az agyonkoptatott 3D-izometrikus koncepció alapul



Rokon lelkek

C&C: Red Alert

Nyilván senki sem hallott még erről a játékról. Az ember el sem tudja képzelni, hogy miért lett egy játékkategória névadója... (ld. **576** '97/12 – 90%)

Starcraft

Kövezzenek meg, de a rakásnyi konkurencia Blizzard klasszikusa a mai napig is talán a legjobb real-time stratégia a piacon! (ld. **576** '98/5 – 94%)

grafikai megvalósítást használó program inkább az 1996-os évet idézi, mint a 2000-est. Ettől persze még lehet jó a játék, elvégre a Starcraftot sem technikai virtuozitása miatt imádtuk. A Mayday: Conflict Earth azonban néhány roppant kellemetlen hibával "bűszkélkedik", így esélye sincs arra, hogy beérje, vagy legalábbis megközelítse a Blizzard klasszikusát. Itt van például a gyűjtőgérés: a nyersanyagként szolgáló pénz nem lehet értelmes módon előállítani (termelni, bányászni, ÁFA-t visszaigényelni, vagy valami hasonló). Fix összeggel indulunk, veszünk néhány egységet, és a lövé hipp-hopp elfogy. Ekkor két lehetőségünk van: megpróbálunk elfoglalni ellenséges épületeket (ezért jár némi summa), vagy várunk, ugyanis másodpercenként két egységnyi pénzzel nő a keret. Ez az időtlen rendszer aztán érdekes helyzeteket eredményezhet. A felek a harc kezdetekor vad költsékezésbe kezdenek, minden pénzüket egységekre fordítják, megritkítják egymást, aztán visszavonulnak, és várnak



Remek példa arra, hogy az első küldetést is el lehet veszíteni

nem változik a maihoz képest.) A helyzet 2051 tájékán stabilizálódik, amikor már csak három, nagyjából ugyanolyan erős hatalom osztozik a (dinye)Föld nevezetű dinyeföldön. Az Egyesült Amerikai

ket és jólétünket... Kezdetét veszti tehát a harmadik világháború, amely összesen negyven küldetésben (birodalmanként 13-14) fog munkát adni az egémozgató izmoknak.

úgy 2-3 órát, amikor újabb sereget gyűjtenek, és kezdődik minden előről – hát lehet ezt is stratégiának nevezni, de nekem azért más elképzeléseim vannak a dolgokról. A legjobban az a kis életkép tetszett, amikor egy multiplayer játékban gyártottam néhány helikoptert, légvédelmi tankot és harci tankot, majd nekiessem a hasonló összetételű védősereggel rendelkező ellenségnek. Az eredmény igen vicces volt: helikoptereink lelőtték a másik harci tankjait, a légvédelmi tankok a helikoptereket, a harci tankok pedig a légvédelmi tankokat. Maradt mindegyikünknek vagy 3-4 egysége, ellenben a pénzünk elfogyott, és – mivel addigra kilőttük egymás gyalogosgyártó épületeit – foglalással nem is tudtunk szerezni. A 120 pénz/perces sebességgel érkező anyagi támogatásból aztán kilenc perc alatt tudtam is gyártani egy 1000 pénzt igénylő harci tankot, egy óra alatt pedig újabb hatot – kínomban akkor már csak röhögtem az egészen; és mély(dély) meditációba esem, hátha rájövök, hogy miért terveznek olyan emberek játékot, akik nem értenek hozzá...

Az egyszemélyes küldetésekkel sem tudok sok jót mondani. Unalmas, egyhangú pályák fantáziátlan feladatokkal – ne is álmódjunkt misszió közben változó célokról, a keretsztori játékban jelentkező fordulatairól. Kapunk viszont csak egyfé-

lűszükületen korábban átvált egységeket már javában lövi az ellen...

Egységes összkép

Most jönne az, hogy mesélek egy kicsit az épületekről és az egységekről, de inkább csak az egységekről fogok. Az épületeket ugyanis szintén nagyon ostoba módon helyezték a játékba, tudniillik, a játékos nem építhet. Minden szükséges épületet már a játék elején megkapunk, és onnantól kezdve csak védelmi lövegeket gyárthatunk. Ebből következik, hogy jobban kell vigyázni a bázisunkra, ami azért vidám, mert sok esetben már a védelem kiépítésénél elfogy a pénz, aminek órákon át tartó izgalmas állóháború lesz a következménye. A védelmi erőkhöz kívül gyárthatunk légi, vízi, földi és gyalogos egységeket (ez utóbbiak képesek elfoglalni az ellenséges épületeket), összesen van vagy 30-40 darab, de úgys csak néhányat fogunk hasz-

nyílik némi kutatásra és kémkedésre, amelyre az előző küldetések sikerétől függő mértékű pénzösszegeből költhetünk egy új egység kifejlesztésére, illetve minél több pénzt kap a besúgónk, annál hamarabb tehetünk szert az



magyaráz nagy hévvel (és rettenetes angol akcentussal) a kamerába. A játéktér kis ablakai is értelmesek (különösen a mini térkép), ráadásul átgondolatlanok is: nagy ötlet volt az "Opciók" és a "Feladom" gombokat egymás alá helyezni, tekintve, hogy a program nem tesz fel megerősítő kérdést egy véletlen félreklíkkelés esetén.

A küldetések közti kezelőfelület az egyetlen, amely dicséretet érdemel: a körbeforogható parancsnoki szoba az igényességével erősen kilóg a többi, közepszerű játékelem közül. A zene és a hangeffektek ugyancsak nem ütnek meg a mércét, ötletlenek, felejthetők, és egyáltalán nem adnak karaktert a harcoló hatalmaknak. A három birodalom egyébként – eltekintve az említett néhány egységtől – nem különböznek egymástól. Sokkal többet ki lehetett volna hozni belőlük, mint ahogy a kerettörténet is megérdemelt volna egy átgondoltabb fordulatossabb körítést. De legalább a hulla hangulát harmonizál a nulla játékkal, úgyhogy a perverz mazochisták bizonyára kellemes perceket fognak eltölteni a programmal. A többieknek inkább nem ajánlom, mert hadjárat és multiplayer módban egyaránt játszhatatlan és unalmas, nem véletlen, hogy a szaklapok 30-40 % körüli értékkel dobják meg. Szerintem a Mayday: Conflict Earth ugyan megérdemel ennél többet is, mert azért ANNIRA nem rossz (és a múltkor a Force Commandert is kicsit felülértékeltem), de ha JoWoodék nem akarnak hamarosan RosszWood névre magyarosítani, akkor talán jobb lenne, ha nem hármásával számák a közepszerű cuccokat, hanem EGYRE koncentrálnák az össze erő- és persze anyagi forrásukat.

Stóki



Ahová lépek ott fű nem terem. Legfeljebb lég

leképpen megoldható küldetéseket, így elképzelhető, hogy már a misszió elején elrontjuk a küldetést, ám ez csak egyóránál játék után derül ki. A mesterséges intelligencia katasztrofális, különösen a multiplayer rész komputer játékosának az "agya". A gépi ellenfelek attitűdje irracionálisan defenzív (ugye, mindenki ért mindent?), az egységeit csak gyűjtögeti, a helikoptereivel remek kis légi bemutatókat tart a bázisánál, de annyi esze nincs, hogy használja is őket – ebből következően a játék nem túl nehéz. Az RTS-ek egyik sarkalatos pontja, az útkereső algoritmus szintén a "posztgagy" kategóriába sorolható, egy kisebb szoros, vagy egy hid tökéletesen képes szétosztani egy nagyobb csapatot. Lévé, hogy az első néhány áthaladó egységet a mögöttük levők akadályként észlelik, és nekiklnek más utakat keresni. Olyankor aztán az ember visszaterelgeti a megtévedt báránykákat, és kezdődik előlöl a szenvedés, miközben az

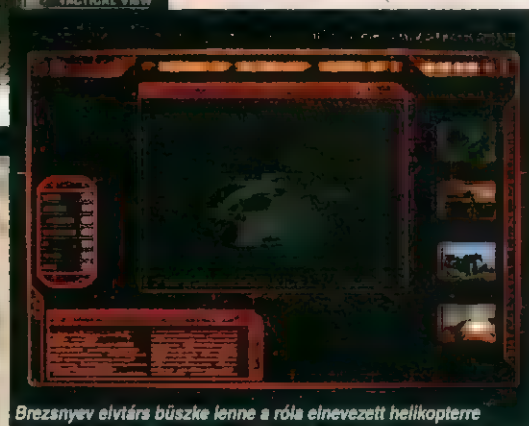
nálni – a gyengébb egységekre már nincs szükség, ha van egy picit is erősebb. Néhány standard egységen kívül mindegyik hatalom birtokol egyedi erőket. Például, csak az UCA rendelkezik vízi és kétlű egységekkel, valamint a harci droiddal, amely képes átállítani a saját oldalára ellenséges egységeket. Az ázsiaiaknak ezzel szemben láthatatlanná váló ninja droidja van, illetve ott a kamikaze harci droid, amely tulajdonképpen egy két lábbon járó időzített bomba.

Végül, a derék arabok hibrid gépparkkal büszkélkedhetnek, ugyanis a készítő már lusták voltak kitalálni nekik új egységeket. Így meg kellett elégedniük egy félig UCA, félig ázsiai egységcsaláddal. Az egyes küldetések között a lehetőség

új technológiára (érdemes a későbbi, erősebb egységekre spórolni), és annál részletesebb információkat (térképeket, tervrajzokat) kapunk. Ez a kis gazdasági manager rész mindenképpen ad egy kis szint a játéknak, de nekem az a szerény véleményem, hogy édeskeves ahhoz, hogy megmentse a közepszerűségtől.

Nem valami finom

Mint azt a cikk elején írtam, a Mayday nem igazán felel meg a mai játékpiacon maximalista elvárásainak, szóval nyilván érthető, hogy a kivitelezésről nem tudok ódákat zengeni. A háttér hihetetlenül sivár,



Breznyev elvtárs büszke lenne a róla elnevezett helikopterre

nagyon érezni a tájelemek hiányát. Az egységek rondák, ha pedig felkapcsolunk 1028x768-as felbontásra, akkor meg kicsik (még 17"-os monitoron is). A robbanások és a lövések már valamilyen értékkel többek, ám a készítő által ígértetett "dinamikus változó táj" kimerül a kégett romok kerülgetésében. Az átvezető mozok és az info is eléggé gyérre sikerült, amellet hogy picik, még interlace technikát is használnak, amittől kifejezetten csúnya lesz az összehatás. Ráadásul a legtöbb video abból áll, hogy egy főszer

külső/belső

summa summarum

Egy elég rendezen elkészített játék, a szürkesség minden "bájával"

végítélet

67%

ALLEGIANCE

★ A hálózat csapdájában...

SZEMÉLYI IRÁZOLVÁNY

Fejlesztő: Microsoft
 Kiadó: Microsoft
 website: www.microsoft.com
 Minimum konfiguráció: P-II 266, 32MB RAM
 Ajánlott konfiguráció: P-II 300, 64MB RAM
 3D gyorsító: Direct3D
 Multiplayer: Internet

Az űrháborús játékok mindig is kiemelkedő népszerűségnek örvendtek. Mert hát ki ne képzelte volna magát mondjuk Luke Skywalker vagy valamelyik másik híres űrpilóta bőrébe? Mostanában pedig már nem is kell sok képzelőerő ennek a gya-koriall megvalósításához: a modern számítástechnikai eszközökkel teljesen realisztikus vadászgépek szelik át a teljesen realisztikusan modellezett világűr.

Nos a műfaj evolúciója – nem túlzás, ha ezt állítjuk – egy új szakaszhoz érkezett a Microsoft jóvoltából. A cím aligha lehetne találobb: az Allegiance-szel egyenesen polgárává válhatunk egy képzeletbeli világnak. Ez a képzeletbeli világ nem csupán fiktív szereplőkkel rendelkezik: valódi pilóta ül a célba vett gépekben is, és amikor egy parancs elhangzik, azt is egy igazi személy adja ki, s nem egy előre meghatározott forgatókönyv érvényesül. Hogy lehetséges mindez? Természetesen a kulcs: az Internet.

A hálózathoz való csatlakozás előtt azonban lássuk, milyen is ez a világ. Mivel nem mindegy, hol és kinek fogjuk letenni az állampolgári esküt, engedessék meg egy bővebb történelmi beszámoló.

A múlt

A legtöbb jövőben játszódó történetnek általában hódító szándékú, csúf idegenek a főszereplői, illetve a velük szembenálló földi erők. Az Allegiance esetében azonban nem egészen erről szól a cselekmény: úgy tűnik, a háborúszáshoz a jövőben is elég pusztán az ember jelenléte.

2008-ban egy szoftvercég alapjain jön létre a GigaCorp, mely hamarosan további más iparágakban is jelentős

érdeklődésre tesz szert, s a Föld legheftalmasabb vállalatává női ki magát. A cég fejeinek, Emmet Longstreetnek a legnagyobb álma az, hogy a Földhez közeli világűrben életfeltételeket biztosítson. A technikai fejlődésnek és az orvostudományban elért eredményeknek hála 2020-ban már 30 űrállomás kering orbitális pályán, s ebből 10 a GigaCorpé. Noha úgy tűnik, ezzel Longstreet elérte az álmát, ez még csak a kezdet. 2033-ban beindítja az ALEXANDER-projektet, melynek a célja: olyan emberi egyedeket létrehozni, melyek jobban bírják az űrutazással járó kényelmetlenségeket és a gravitáció hiányát. A Földön – mint tudjuk – tilos a klónozás, vagy bármilyen génműködés emberi alanyokkal, de a GigaCorp azzal védekezik,

hogy a kísérleteit a Földön kívül végzi. Párhuzamosan ezzel megkezdődik a Mars



és kolonizálása – többek között az újfajta műnke-erő felhasználásával. A legheftalmasabb állomás építése során a cég anyagi helyzete megromlik, és Longstreet háttérbe szorul a saját cégénél. Hogy visszaállítsa régi tekintélyét, belevág a MIDAS projektbe. Olyan járműveket kíván építeni, amikkel távolabbi naprendszer erőforrásait is a Föld rendelkezésére lehetne bocsátani. Bár sokan igyekeznek keresztbetenni, a tervet sikerült határidőre befejeznie.

Minden igyekezete ellenére Longstreet

alulmaradt a belső harcokban, s 2056-ban kénytelen lemondani posztjáról. Elégedetlenségében "elcsór" egy űrhajót, és körülvéve magát az időközben leállított ALEXANDER projekt megmaradt mesterséges alanyaival, ragadványnevűkön a Biokkál (akik istenként tisztelik őt), ismeretlen helyre távozik.

A MIDAS projekt sikerét Longstreet már nem élvezheti: a naprendszeren kívülről visszatérő szondák mintáiból a Helium 3 nevű ásványt sikerül kivonni, ami kitűnő üzemanyagként szolgál fűzős reaktorokba. Az új üzemanyag révén a GigaCorp továbbterjeszkedik az űrben:

Megjegyzés:

belőle. Főként a kisebb cégek használják ki, s külszíni fejteses bányákat hoznak létre. A Hold népszerűsége hamarosan már a Marséval vetekszik. A Holdon azonban nem annyira hatékony a kitermelés, mint ahogy várták, s a kevéske koncon természetesen összemaradnak a felek. A kisebb cégekből és az ex-GigaCorp alkalmazottakból jön létre a Crimson Group, a GigaCorp legnagyobb ellenfele. A rivalizálás a Holdon is fegyveres összecsapásba torkollik, s megint csak a békéfenntartókra hárul a konfliktus feloldása. Az Egyesült Nemzetek egy Koalíci-

ós erőt küld a helyszínre, mely brutális csapást mér mindkét félre.

A következő fontos dátum: 2074, amikor a GigaCorp beüzemeli a "Mass Conveyor" rendszerét. Ezzel az új technológiával már magukról a távoli aszteroidákról tudnak bányászni. Egyszerűen meglokk az aszteroidát a Hold felé, majd amikor célba ért, lefekezik. Két év sikeres beüzemelés után a többi cég is megkapja – jó pénzért – a licenct, s maximálisan elterjed az alkalmazása. Olyanhírya, hogy szabályozni kell a forgalmat. A felügyelet, illetve az ahhoz szükséges rendszer kiépítése a Koalíció feladatává válik. Csakhogy nem mindenki bízik meg benne, s ez réséket hagy a rendszer hatékonyságán. Amikor két cég összeveszik az egyik aszteroidán, ismét a fegyverek jutnak szóhoz, mely során még a Koalíció is jelentős veszteségeket szenved.

A konfliktusokra a megoldást egy újabb találmány hozza, mellyel már nem a

szon-
dó: né-
hány alu-
zettől tisztá-
sának köszönhető-
en hamarosan más
cégek is hozzájutnak a
He3-hoz. Longstreet eköz-
ben egy titkos bázist hoz létre
velahol a Szaturnusznál, amihez
portyázó kalóztámadásokkal és diver-
záló akciókkal gyűjti be a szükséges
anyagokat és technológiát. Amikor végül
95 éves korában meghal, a Biokból álló
Tanács veszi át a helyét.

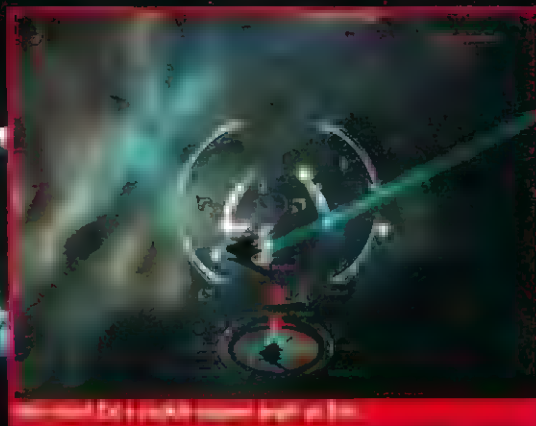
A Marson új
helyzet alakul:
megalakul a függet-
lenséget követelő
FML (Free Marten
League), s ez
fegyveres össze-
csapáshoz vezet.
Az ENSZ áll a
GigaCorp és a FML
közé, ami rövid-
esen ahhoz vezet,



hogy elismerik a Mars függetlenségét. A GigaCorp hiába tiltakozik a Nemzetközi Bíróságnál.

Közönkedően a He3 földön kívüli eredetének, hamarosan többen is ráébrednek, hogy a Holdon is található

bányát hozzák a feldolgozó üzemhez, hanem az üzemot viszik a bányához – mobil finomítók formájában. A cégek közelebb költöztetik a telephelyeiket az aszteroidamezőkhöz, s a Hold szerepe ezzel jelentéktelenné válik. Csak néhány független bányász marad ott, úgyhogy a Koalíció jelenléte szükségtelenné válik. Pedig talán mégis maradniuk kellett volna. 2115-ben ugyanis egy örült bányaműnök nukleáris támadással fenyegetőzik a Föld ellen, ha nem ismerik el a Hold



Függetlenségi Nyilatkozatát. Ez pedig azért kényelmetlen, mert pont ugyanabban az időben a GigaCorp és a Crimson Group is összerúgja a port az Io-nál. A Koalíció fő seregét kétféle kell osztani. A Holden csapda várja a rendfenntartókat, s demoralizáltan vonulnak vissza. Miután az Io-n sikerült rendet rakni, a haderőt újraegyesítik, de a Holden úgy is csak részleges eredményeket sikerül elérni. A Koalíció legendás tábornokának meggyilkolása után az ENSZ végül elismeri a Hold függetlenségét.

Víszonylag békés évek következnek. Több cég is azzal van elfoglalva, hogy olyan hajókat fejlesszen ki, amivel más naprendszerekbe is eljuthatnak – gondolván arra, hogy esetleg a közeli aszteroidamező tartalékai kimerülhetnek. Az új "versenyben" a Crimson Group egyszer csak váratlan felfedezésre bukkan. Az egyik felderítő szondája figyel fel eleoként az ún. aleph-re. A különleges képződmény magába szippantja a szondát, ami egyetlen szempillantás alatt egy távoli naprendszerbe sodródik át – az utóbbit Hadesnek nevezik el. A Crimson Group igyekszik eltitkolni a felfedezést, de a GigaCorp kémei megszerzik az információt. A két cég megint csak összecsap – ezúttal az aleph közelében. A GigaCorp egyik hajója átjut az alephre, és kiderül, hogy a túldult is található He3. A csatában a GigaCorp főnyelbe kerül, de a Koalíció hírtelen megjelenése meglepetésszerű, és ezért eredményes.

GigaCorp veszített vele a legkevesebbet, hiszen szinte minden létesítménye a Földön kívül található. A káoszt követően a Koalíció vezére, Fisk tábornok megpróbálja egybe toborozni a katonai erőket, hogy fenntartsa a rendet. Ez nagyrészt sikerül is, bár nem mindenki bízik jobban a tábornokban, mint a civilekben.

Amúgy az élet folyik tovább: a cégek több naprendszerben is megkezdik a He3 kitermelését. Eközben 2143-ban a GigaCorp egyik hajója felfedez egy Bio kutatóközpontot, nem messze a Proxima Centauri-tól. A Biok elrabolt embereket, kísérleteznek. Még ugyanebben az évben történik, hogy beindul a DataNet: egy kalóz-adóállomás, mely teljesen "hivatalos" híreket közöl valamennyi fél háza tájáról. Hogy ki áll az adások mögött, senki sem tudja – az első híryanagyok éppen a Bio létesítményről szólnak. 2145-ben a GigaCorp sorsdöntő csapásokat mér legnagyobb riválisára, úgyhogy a Crimson Group gyakorlatilag megsemmisül. Fisk tábornok eleinte nem avaskozik be. Kénytelen volt megváltoztatni politikáját: megcsappant haderejét már csak akkor veti be, ha az érdekeli, úgy kívánják. A GigaCorp azonban a többi céget is erőszakkal kívánja bekebelezni, s ezért 2146-ban végül összeküzdöbe

Képzelnünk el valami hasonló környezetben játszódó stratégiai játékot (mint mondjuk a Homeworld-öt), de úgy, hogy mindig új helyzetek, sőt netán új technológiák fejleszthetők ki. Az intersztelláris környezetben szokás szerint a minél nagyobb hatalom megszerzése a cél: új bányák létesítése, új fegyverek kifejlesztése, és a hadsereg irányítása, stb. De ami új és szokatlan: az irányítható hajókban a csapatársaink ülnek!

Amint Joel DeHlin, a játék egyik producere kifejtette, más stratégiai játékokban szerzett tapasztalatok inspirálták a tervezői munkát. "Próbáltál már valakivel az Age of Empires-szal játszani, és megmondani neki, hogy mondjuk "Vidd ehhez és ehhez a ponthoz a francos kalaputodadt"? Nos mi kidolgoztunk egy mechanizmust, amivel ebben a játékban megtehető mindez. Odaszólhatsz valamelyik társadnak, hogy támadjon, védekezzen, menjen oda, foglalja el, esetleg javítsa meg az ellenséges/saját űrhajót, bányászrobotot, űrbázist, vagy bármi más apró kellenségét. Ez pedig nagyon klassz."

maguk határozzák meg. Ahogy fejlődik a technika, újabb eszközök játszanak be: így például idővel a Biok esetében lesz mesterlövész mód, amivel egészen távoli célpontokra is rá lehet zoomolni.

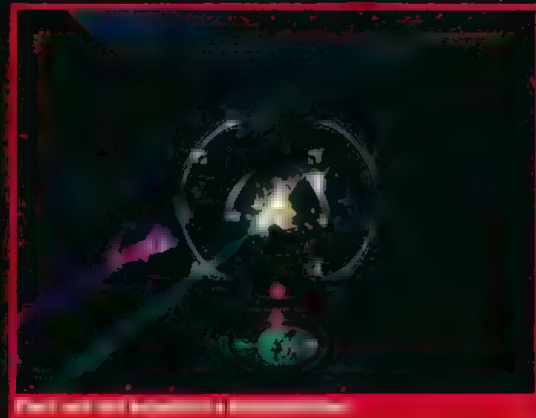
Egy bázis beviteléhez persze már több kell, mint szimpla vadászgépek. A jó parancsnok gondoskodik nagyobb csatahajókról, bombázókról, csapatszallító hajókról. Ezek nem csak a költségeikben és tüzejükben nagyobbak, de rendelkeznek tüzrel is (vagy akár tűzerekkel is), aki mellesleg majd ott találja magát a pilóta mellett, amikor a hajót kilövik, és egy mentőkabinban lebegnek az űrben. S ha már itt tartunk, háromféleképpen végezhető a bajba került pilóta: vagy kilövi az ellenséges a kabin (és visszakerül a bázisra), vagy felveszi egy másik játékos, vagy sikerül lassacskán visszahívni a bázisra. Bár a megoldás lehet, hogy egy kicsit idegesítőnek tűnik, de ha belegondolunk, logikus, és a pilóták halála így kellő kockázati tényezőként

Egy kicsit drága

Részleteiben ugyan nem olyan színvonalas az Allegiance, mint a legnagyobb nevek az RTS-ek és a szimulációk között (tehát például a szimulációs rész nem ér fel egy Free Space 2-vel), de ötvözve a két műfajt plusz még az Internetet annyira új dolog sült ki; hogy nincs párja. Érdemes kipróbálni.

A játékot háromféle módozatban lehet indítani. Először is ingyen csatlakozhatunk egy tetszőleges játékhoz az MSN Gaming Zone-on keresztül, vagy kereshetünk társakat LAN segítségével. Ezekkel ugyan nagyszerűen el lehet szórakozni, de van egy aprócska baj: csak 32 játékos vehet részt egyszerre. Márpedig aki egyszer belekóstol egy csatába, ahol mondjuk 50-en aprílják egymást, az már alább nem adja. Az Allegiance Zone változat pedig ilyen. Még sokkal többen is benevezhetnek egyszerre: állítólag úgy 100 főnél van a határ, ami maximálisan élvezhető még de még talán lehet feljebb is menni. Az Allegiance Zone még annyival is többet tartogat a számunkra, hogy természetesen nyilván fajták a rangsorolásunkat, újabb technológiák várnak ránk, sőt újabb résztvevő felek is megjelennek közöttük elsőként a Belter Armáddal.

V.2.



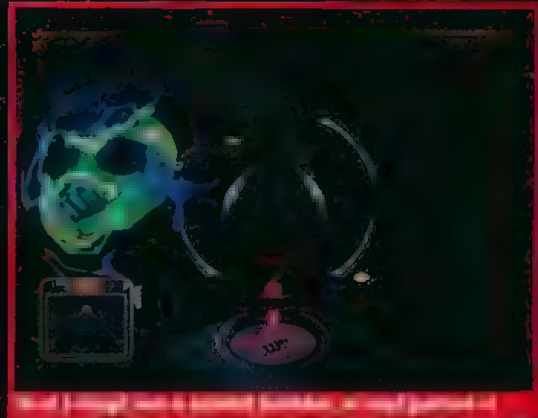
Az elkövetkezendő hónapokban szinte valamennyi cég átjutott egy-egy hajót az alephre a Koalíció felügyelete mellett. Ráadásul az új, lényegesen gyorsabb és sebesebben közlekedő hajók segítségével újabb alaphekk létezéséről érkeznek hírek. Az alaphekket a tudósok képtelenek reprodukálni: csak kisebb, rövidebb távú ugrást tudnak kikísérletelni. Utóbbiak viszont hamarosan szinte valamennyi hajót felszerelik.

2140-ban végzetes fordulat következik be. Az egyik még üzemelő, holdbéli Mass Conveyor "elfogó állomáson" nem tudnak időben megállítani egy aszteroidát, ami így keresztezi a Föld röppályáját. A következmények lesújtóak. A hatalmas tömeg a Csendes-óceánba csapódik, s az előidézett szökőár a földi lakosság 95%-át elpusztítja. A túlélőknek sincs esélyük – éhségtől, éhezve, lassan meghalnak. Hogy emberi mulasztás volt-e, vagy valakinek szándékában állt a baleset, még évekkel később is csak találgatások tárgya. Mindenesetre a

számára: az ún. "Belter Armada" kalózái fosztogatják a He3 szállítmányokat.

A játék megkezdődik

Ezzel pedig elérkeztünk a jelenbe, 2150-be, ahol miénk a következő lépés. Döntünk kell, kinek az oldalára állunk. Talán az Iron Coalitiont választjuk, és megpróbálunk rendet teremteni a káoszban? Vagy inkább a GigaCorp gazdagságát növeljük? Netán a Biokkal értünk egyet, akik szerint a "poshad" emberi géneknek nincs helye ezen a világban? Hogy végül melyik félnek "esküszünk fel", az persze valójában nem ideológiai kérdés lesz, hanem hogy milyen harcmódot preferálunk. A GigaCorp jól el van eresztve anyagiakkal, úgyhogy nála hatékonyabban lehet hátszínját biztosítani. Az Iron Coalitiont ellenben tradicionálisan katonai szervezet, tehát nagyobb tüzerrel képvisel. Ha pedig a Biokot választjuk, nekik a lételemük a rejtőzködés, így például számíthatunk hatékonyabb radarra és álcázó elrendezésre.



kerül az Iron Coalitionnal – elsőként mint önálló hadsereggel. Fisk kénytelen visszavonulni. 2149-ben viszont új ellenfél jelenik meg a GigaCorp

Valóban eléggé klassz

De talán nézzük át részletesebben, mi is konkrétan a feladat. Egy hadseregben ugyebár csak egy parancsnok van – legalábbis jó esetben, és ez a játék egy ilyen eset. Neki ugyanolyan nézete van, mint amit az RTS-ekben megszokhatunk: egy felülnézeti (ám 3D-s) térképen küldözgetheti az automata bányászrobotokat az aszteroidákhoz, illetve az embereit a megfelelő célpontokhoz. Ezzel szemben a pilóták – ahogy kell – egy pilótafülkében találják magukat. Ha úgy van kedvük, akár ellen is szegülhetnek egy parancsnak, de persze miért lennének? Ha jól végzik a munkájukat, még pénzt is kapnak érte? S hogy mire tudják költeni a pénzüket? Hát nem lehetetlen, hogy egyszer majd ők ülnek abban a bizonyos parancsnoki székben. Ha a parancsnok jól gazdálkodik, a pilóták új hajókat is kaphatnak – eleinte csupán egy járőr és egy vadásztípus akad. Amint a típusnevük is utal rá, a járőrhajók a felderítéshez használandók, egy-egy szonda célba juttatásához, maximum egy ellenséges szonda semlegesítéséhez, míg a vadászgépek kifejezetten csak harcokhoz ideálisak: nagyobb tüzerrel rendelkeznek; rakétákkal szerelhetők fel, és el vannak látva utánégetővel, amivel meg lehet lögni a kelletlen helyzetekből. Hogy a meglévő készletből milyen fegyverrel kívánnak élni a pilóták, azt

külsősin/belbecs

LÉNYEGTARTÓSSÁG	★★★★★
TARTALOMTARTÓSSÁG	★★★★★
STYLINGTARTÓSSÁG	★★★★★
ZENEKÉRTŐSSÉG	★★★★★

summa summarum

Űrhajós szimuláció és RTS egy személyben

végítélet

80%

HARD TRUCK 2

★ Helyzetjelentés az ukrán típusú közúti áruszállításról

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: SoftLab-NSK

Kiadó: Buka Entertainment

website: www.softlab-nsk.com/ht2

Minimum konfig: P266, 64MB RAM

Ajánlott konfig: P-III 400, 128MB RAM

3D gyorsító: Direct3D

Multiplayer: LAN, Internet

Magyar ember lévén rám is jellemző az a tipikusan hazai mentalitás, hogy ha valami ingyen van, az mindenképpen jól jön – még ha az életben soha nem is veszem hasznát. Így voltam ezzel a "C"-s jogsi megszerzésével is, amire a katonaság előtt sikerült szert tennem. Ahogy mondani szokás: sose lehet tudni. És milyen igaz ez! Itt van most ez a szuper realisztikus teherautó-szimulátor, aminél milyen jól jön majd a megszerzett tudás! Nem jelent gondot beállnom a parkolóhelyekre, és nem viszem el a KRESZ-táblákat a platóval. Ugyanis a Hard Truck 2-ben valóban mintha az teherautókban foglalnánk helyet. Nem csak hogy ott zötykölődünk a virtuális útszéli, de jobbra-balra nézelődhetünk, az estebe nyúló utakon bekapcsolhatjuk a világítást, viharos időben pedig – esőérzékelő ablaktörő híján – manuálisan kell gondoskodnunk a kilátásról. Akár a valóságban.

Orosz Játék – orosz közbiztonság

Na jó, mielőtt túl komolyan venné bárki is ezt a realisztikusságot: a felsorolt effektusok valóban elég kellemesek, de távolról sem kell különösebb gyakorlat a kocsik irányításához. Annak ellenére, hogy valóban jól érezni a különböző gépek hosszúságát (merthogy vezethetünk kisebb-nagyobb típusokat), semmiel sem élethűbb a játék, mint mondjuk egy Need for Speed. Inkább a játék témája az, ami életszerű.

A Hard Truck 2 nem csupán egy teherautó-verseny, az már túl elcsépelet lett volna – ahogy készítői is mondják.



Mostanában valahogy mindig úgy érzem, mintha követne valaki...

Ebben a játékban azt csinálják a kamionok, ami a feladatuk: árut szállítanak. Adva van egy nagyobb terület, s rajta néhány apró település, egy reptér, egy kikötő (szóval több olyan állomás, ami egy fuvaros célállomásaként szóba jöhet), nekünk pedig ezen a tájon kell felvirágoztatni egy szállítmányozási vállalatot. A-tól B pontig kell vinnünk a rakományt: ilyen egyszerű a dolog. De valóban ilyen egyszerű? Lássuk egy kicsit konkrétabban!

A lerakatoknál több kapu közül választhatunk. A 0-ik mindig az, ahol ki kell rámolnunk, míg a többinél különböző cuccokkal pakolhatjuk meg a járgányunkat. Amikor oda állunk egy kapu mellé, nyomban kiíródik, hogy mit kell szállítani, mennyit fogunk (a legjobb esetben) kapni a célállomáson, és hogy hol is van az a bizonyos célállomás – plusz még olyan információk, hogy mennyit foglal a rakterünk, és hogy mennyire törekeny. Annál többet kasszírozunk, minél értékebb az áru, és minél távolabbra kell vinni – de hát ez azt hiszem, teljesen evidens. Csak hogy előre szólok: az már nem annyira természetes, hogy egyszerűen a legdrágább ajánlatot kell elvállalni.

Az orosz fejlesztőgárda ugyanis az orosz körülményeket modellezte le – épphogy csak a cirill betűk hiányoznak a városokból, s maradéktalanul lenne az orosz folklor. Erre hamar rádöbbenhetünk.

Eleinte én is nagy vidáman telerámoztattam a járgányt Martinival, s már lélekben felkészültem egy hosszú útra. Aztán alig hogy kikanyarodok a parkolóból, egyszer csak egy fekete dzsip tűnik fel mellettem, s az utasai udvariasan felszólítanak: "Hé öregem, húzódjál már félre!" Én marha még meg is állok, mire a következő feliratból arról értesülök, hogy sikeresen kirabolt a Maffia. (Ha egyébként nem állunk meg, tüzet nyitnak.) De az még jobb, amikor felvesszük az árut, majd szépen, ahogy kell rákanyarodunk a főútra, még csak a megengedett sebességet se lépjük túl,

mégis: a hátunk mögött váratlanul egy piros villogó tűnik fel, s nagy szirénázva ezúttal a rendőrség szólít fel minket az azonnali megállásra. Nem követtünk el semmit, hát engedelmeskedünk. Mire jön az üzenet: illegális áru szállításáért ennyire és ennyire megbüntetnek, valamint a rakományt is elkobozzák... (Ahhoz, hogy ilyen huncutság ne történhesen meg, külön kell a szervizben egy ketyerét vásárolnunk, amivel "átvilágíttatjuk" a rakományt.)

Azt már különösebb események nélkül is láthatjuk, hogy kissé vadregényes környéken járunk, hiszen a városok közelében könnyen taposóaknákra futhatunk. Ezek nem csak azért kényelmetlenek, mert mondjuk defektes lesz az első kerék és jónéhány kilométeren keresztül (az első szerelő állomásig) félrehúzó kormányval kell lavíroznunk,



Helló, kolléga? Megvakamád a hátsó felüggesztésemet?

hanem mert a rakományunk egy szempillantás alatt gallyra megy. A sérülést százaléokban jelzi a gép: ha lecsúszunk egy töltés göröngyös oldalán vagy netán egy nagyot ugratunk, akkor is mindig megy pluszba a selejtelek aránya.

Persze nem csak a rakomány tud sérülni. Az ütközésektől szépen rongyolódik a jármű: leszakad a lökhárító, gyűrődik a kaszní, és ami még fájóbb: elromolhat a motor, a váltó, s a végén teljesen lerobbanunk. Jó esetben még el tudunk vászszorozni egy szerelőműhelyig, de ha teljesen leállunk, csak egy dolgot tehetünk: hívjuk 911-et, vagyis a segélykérő vonalat az Escape menüből. Szintén ez a teendő, ha netán olyan ügyesek lennénk, hogy elfelejtünk időben tankolni – nem véletlenül vannak a benzinkutak, illetve a benzintartályok az út mentén. Néhány extrém esetben az is megtörténhet, hogy fejre állunk. Ilyenkor azonban még nem kell pánikba esni, várhatunk egy kicsit a 911-gyel. Ugyanis előfordulhat, hogy a konkurencia siet a segítségünkre.

A konkurenciaharc

Hát bizony: a számítógép szömyen bémán irányítja a többieket (és amúgy a civil forgalmat is). Bár nyomják a dudát, azért gondolkodás nélkül belénk hajtanak, sőt tolnak minket maguk előtt. Ugyanezt csinálják persze egymással is,

úgyhogy elképesztően illúziórömbölő, amikor beérkeznek a riválisok a kirakodáshoz, ahol ugyebár óhatatlanul van egy kis tumultus. Az efféle torlódásokat éppen ezért mindenképpen kerülni kell. Még szabálytalankodni vagy kockáztatni is érdemes inkább: én például előszere-ttel mentem az ellenkező sávban vagy egyirányú forgalommal szemben, ha úgy egy rövidebb utat találtam.

A primitív intelligencia különösképp a rendőroknél szúr szemet, mert ott már kifejezetten a játszhatóságot rontja le. Az odáig teljesen világos, hogy ránk verik, ha megroggályuk a kincstári járgányokat, de hogy akkor is a nyakunkba varrják a dolgot, amikor ők jönnek belénk, enyhén szólva felháborító. Kiváltképp "kellemes", ha már nem először kerülünk a törvény-nyel összeütközésbe. Ha jól emlékszem, amikor már volt a számlámon egy 500 dolcsis csínytevés, potom 13 rugóval vág-tak meg. Még csak nem is volt annyi pénz-em, de a zsarnokok nem voltak szív-bajosak: fogták magukat és lenyúlták az árut (megjegyzem: ez is valahogy olyan oroszos megoldásra vall, de mintha már történt volna ilyesmi Pannóniában is...)

Sok szó volt már a konkurenciáról, úgy-hogy talán tisztázni kéne, kik is ők. A do-log igen egyszerű: amikor felveszünk egy fuvar-t, mindig van, aki meg akar minket előzni. A gép folyamatosan kiírja, hányad-ik helyezettek vagyunk a konkurencia-harcban. A célban a helyezésünk nincs különösebb hatással a fizetésre, viszont ami lényeges: alkalmazottakat csak a legjobb pilótáknak van joguk tartani. Az első helyezés magyarul azzal jár, hogy engedélyt kapunk egy ember felvételére. Minden parkolóban van néhány munka-nélküli sofőr különböző fizetésért – hogy mennyiért, az természetesen a járművük-től függ. Az alkalmazottak felvétele hason-lóképpen zajlik, mint az árué: csak a

kell majd megtennünk, s így az ízlésünk-nek/tudásunknak megfelelően válogathatunk. Utána útközben, ha már egyszer nagyjából betájtoltuk magunkat, támasz-kodhatunk már a jelzőtáblákra is – melles-leg a parkolók helyét külön ki is írja a gép, ahogy közeledünk hozzájuk.

Karrierünk kezdetén mindössze egy ZIL teherautó a teljes vagyónk. Sajnos nem az a régi vágású, ormóttan "gőzgép" (pedig annak jobban örültem volna), hanem már egy valamivel újabb típus. Ha nem kell túl sokat javításra költenünk, hamar összegyűlik annyi lóvé, hogy bővíthetjük a gépkocsiparkunkat. Vannak apróbb, fur-gonszerű teherautók, amiket már két-három fuvar után megvehetünk, illetve a másik orosz "csoda", a Kamaz is könnyen megfizethető. A komolyabb nyerges von-tatók viszont már alaposan megterhelik a pénztárcánkat. Az összes nevesebb már-ka szerepel, úgy mint Mercedes, Renault, Scania, Volvo, DAF, stb. A monstrumok kidolgozása rendkívül szép, főként hogy mindegyiket belülről is megvizsgálhatjuk. Már csak esztétikailag is érezni a külön-b-séget. Az elnyúlhatatlan orosz techniká-ból bizony nem sajnálták az anyagot: három ablaktörő munkálkodik az eső-ben, míg a nyugati típusok műszerfala ízléses eleganciát tükröz.

A rögsös út

"Fél évet elvesztegettünk arra, hogy a víz természetes hatásához különböző trükkö-ket alkalmaztunk. Sehogyan sem volt jó.

Ám most, a Matrox G400-assal nagyon könnyű volt, és va-lóban vizet látha-tunk!!" – büszkél-kedett az egyik nyi-latkozatában Igor Belago, a játékot fejlesztő csapat



Újabb borzasztó karakterhiba az 576-ban: nem KAMAZ, hanem KAMA3

középkbe kell menni, és kiírdók minden fontos adat. Ezután ha behívjuk a cégünk menüjét, bármikor átválthatunk a foglal-koztatott sofőrökre. Ha nincs engedé-lyünk, legfeljebb új autót vehetünk, ami szintén ezzel a módszerrel zajlik.

Egy fuvaros esetében a siker záloga nem csekély mértékben a tájékozódó képes-ség. Nagy segítségünkre van a bármikor behívható térkép, melyen minden lénye-ges dolog jelölve van. Jól látható, hol van-nak a benzinkutak, a szerelő műhelyek, sőt még az elhagyott platók is, amiket a nyerges vontatókra lehet felkapcsolni. A térképpel már eleve az árut is úgy véte-lezhetjük, hogy figyeljük, mekkora utat

keresgéltek fél évig, inkább a tereptár-gyak gyarapítására és szépítésére kellett volna ugyanazt az időt felhasználni. Mert hát a táj – ha mondjuk a Need for Speed utóbbi részeit vesszük alapul – szörnyen kezdetleges. Két oldalt mindig egy-egy domb vonul végig az út mellett, melyek tetején egy szimpla textúráként vannak megoldva a fák és bokrok. Amikor meg valami pofásabb sziklafalak vannak egy kicsit távolabb, az előtűk lévő fák magá-ra a sziklára vannak ráfestve... Az út sem valami realiztikus. Nincs útpadka, a tábl-lak és fák sokszor közvetlenül az út szé-lén helyezkednek el, és minden rohadt szögletes. Szögletesek a kanyarok, sőt



Na igen. Ezt hívják bökkenőnek

még a fékciskók is, amiket húzunk.

Viszont az időjárás határozottan tet-szett. Beesteledik, kivilágosodik (termé-szetesen felgyorsított tempóban), bebo-rul az ég, csepeg az eső, heves zápor alakul ki – valóban real-time időjárásról beszélhetünk. Jól néz ki, ahogy az színek árnyalataival kombináltak. Még az is megfigyelhető, hogy melyik irányban kel fel vagy nyugszik le a nap: az út egyik oldalán világosabb, míg a másikon sötétebb az erdőszáv.

A terep és az autó közti kölcsönhatás viszont már nem annyira menő. Állati hülyén fest, amikor a cingár kis fákrol



Erősen lóg az eső lába. Viszont az a konkurencia érdekesen parkol

vezetője. Ehhez nincs mit hozzáfű-znöm: a túlköröződő víz tényleg nagyon szép, pedig nekem csak Voodoo 3-asom van. Viszont szerintem ahelyett, hogy vízeffekteket

lepatnának a több tonnás kamionok.

Nem tudom, miért nem lehetett egy kalap alá venni a fákat az elsodorható KRESZ-táblákkal. Talán azért mert animálva vannak? Ugyan jól néz ki, ahogy lengeti az ágakat a szél, de annyira azért nem.

Amúgya járgányok fordulékony-sága, vi-selkedése eléggé reális. Ha például kívülről nézzük őket, még az is megfigyelhe-tő, ahogy fékezéskor a vezetőfülke kicsit előrebukik. Az irányítás a valódi jármű-vek dinamikájához igazodik, amit már az is jelez, hogy szinte kizárólag csak belső nézetből lehet játszani. Mert ha billentyű-vel játszunk, és kívülrre váltunk, nagyon kényelmetlen, hogy nem látjuk, mennyit csavartunk a kormányon. A nagy böhöm kamionok ugyan elég lassan reagálnak ahhoz, hogy így is boldoguljunk, de a kisebb furgonoknál hamar keresztbefor-dulunk vagy leszaladunk az útról.

Egy kevéske gond

Voodoo 3-tulajdonosoknak lehet, hogy lesz némi problémájuk a játékkal – nálam

alapban úgy indított, hogy talaj nuku, és a dombok is csak 5 m-es távolságban rajzolódtak ki. Miután a készítők tanácsa szerint letöltöttem a legújabb (jelen pillanatban még csak béta változatban létező) drivert, rendbejött ugyan a dolog, de még mindig akadnak furcsaságok. Mentem, mendégéltem, mire egyszer csak elfogyott az út, és zuhantam a semmibe. Bár végül megtaláltam a meg-oldást. Lefékeztem, és kicsit várakoztam a világ végén. És lön: pár másodperc múl-tán megjött a terep. Bár tudom: istennek is hét napig tartott megteremtienie a vilá-got, és a gépnek még csak hét másod-perc sem kellett, de azért eléggé sérel-meztem mindezt – főként, mert rendsze-resen előfordult. Azt mondjuk hozzá kell tennem, hogy az Interneten lévő 18 meg-gás patchet nem volt türelmem letölteni – lehet, hogy úgy a fenti problémákat tárgy-talannak tekinthetjük.

Mindenesetre akárhogy is van, az biz-tos, hogy a grafikai engine nem túl nagy szám: nem túl látványos, ráadásul még lassú is. A töltési idő is elviselhetetlenül sok, főleg ha figyelembe vesszük, hogy egyetlen akna tropára vághatja a teljes rakományt, ami után minden épeszű játé-kos a Load opciót fogja keresni, és nem fog még a javítással szöszmötölni. Ám ahhoz, hogy állást töltsünk előbb ki kell lépni a játékból... El kell ismernünk: ilyen-fajta teherautó-szimulátor még nem volt. Eredetiségben nincsen hiány, csak az a kérdés: a lassú kamionok és a hosszú utak meddig tudják lekötni a játékost.

V.Z.

külsín/belbecs

RÁTVANYOSSÁG
JÁTSZATHATÓSÁG
SZAVATHATÓSÁG
ZENEBŐN

summa summarum

Mindenképpen egyéni játék, az meg egy mas kérdés, hogy kinek mennyire jön be

végitelet

70%

LEMMINGS REVOLUTION

★ Akinek lemminge, (lem)vegye magára...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Tarantula Studios
 Kiadó: Talonsoft
 website: www.beetlecrazycup.com
 Minimum konfiguráció: P266, 32MB RAM
 Ajánlott konfiguráció: P-II 300, 64MB RAM
 3D gyorsító: Direct3D
 Multiplayer: -

A bevezető intro látva felcsillan minden valamirevaló Lemmings-fan szeme. Jópofa kis filmet látnunk, amelyben a korábbi részek eseményei jobb sorsra érdemes, jelenleg kissé amortizált mozielőadásként jelennek meg egy rókával (vagy patkányokkal – legalábbis arra hasonlítotak legjobban) teli moziban. Aztán csapó, és megjelenik szemünk előtt a jelen játék alapsztorija, vagyis hogy miért is lett a lemmingek forradalmian "új" történetének a címe Lemmings Revolution. Egy ismeretlen bolygóközi erő (vagy a Berényi család valamely jeles képviselője – ez pontosan talán sosem derül ki) gonosz tervet szőtt az élelmesnek egy cseppet sem nevezhető rágcslók köré. Kis lemmingjeink kincseket keresve és különböző drágaköveket bányászva békésen éldegéltek föld alatti üregeikben, amikor a fent definiált Gonosz kegyetlen uralmát gyakorolva fölöttük – maradván a szappanoperáknál – rabslagasorsba kényszerítette őket. Szegény lemmingek ettől kezdve egy kies tundrán fekvő ládagyárban emelték a termelési mutatókat szorgalmas közmunkával. Ám a forradalom szele átsüvített köztük, s kitörték a Putyilov-gyárból, hogy jól megérdemelt szabadságukat visszaszerezzék. Természetesen



Lemmingjeink úja miatt a poronok volgyeide vezessük



A helyzet reménytelen. Ennek örömeire felrobbantatom népem

a mi feladatunk, hogy láthatatlan földológusként egyengessük a szoc... izé: szabadság felé vezető viszontagságos útjukat a Kreml tornyaiban.

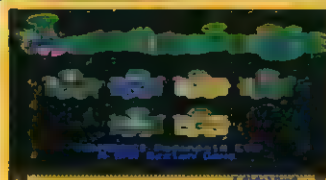
Ennyi a bevezető. A történetet mondjuk én találtam ki, mert szerintem ez így jobban hangzik, mint az igen szimpla eredeti, ami szerint az introban látható rókák/patkányok bezárják a lemmingeket egy toronyba, azoknak meg kell onnan szökniük. Hogy miért is tettek ilyet velük, arra mondjuk a játék folyamán nem derül fény, viszont a gonosz emlícsők faji hovatartozását végre sikerül megállapítani, lévén ez sokkal inkább patkányság, mint rókaság...

Miután jól kiszörnyülködtük magunkat, vegyünk egy mély lélegzetet, és vessünk egy pillantást a menüre. Az

első szembeötölő kis érdekes lehetőség a játék nyelvének tetszőleges állítása pár világnyelv közül. A magyart persze már megint kihagyták

(pedig oly sokan is vagyunk szerzte a világon), mindenesetre az a tudat mindenkit vigasztalhat, hogy a játékban abszolút nem lesz szükség

Lemming-történelem

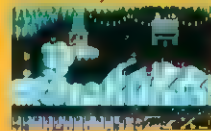


Valószínűleg nem én vagyok az egyetlen, aki még ma is jól emlékszem a számítógép előtt töltött hosszú órákra, fejfőrcsőkkel kísért asztalcsapkodásra, miközben ész nélkül hőseim életének megvédésére hivatva próbáltam az egyre nehezebb kihívásokat jelentő szinteket megoldani.

Amikor 1990-ben a Psygnosis előrukkolt a Lemmings-szel, olyan játékot sikerült teremteniük, ami addig példa nélküli volt. Szerzte az egész világon ezek és ezek feszültek neki napról napra a bonyolultabb bonyolultabb fejtörőknek. A játék sikere elképesztő volt, ami nem is meglepő, hiszen ezeknek a ész nélkül menetelő állatkáknak a világában a játékos istenként lett élet és halál ura, a kis lemmingek útját egyengetve.

Ahogy az persze lenni szokott, a Lemmings sem kerülhette el a sorát: sorozattá vált. A játék nevével fémjelzett "free" játékok (Save The Lemmings!, Covox Lemmings) mel-

lett sorba jelentek meg a folytatások: az Oh no, more Lemmings és az Xmas Lemmings, amelyek sem a játékmenetben, sem a megjelenítésben nem hoztak különösebb változást (a karácsonyi lemmingek mikulás-szerkőjától eltekintve). Termé-



szetesen az idők haladtával szuicid rágcslóink is új köntöst öltöttek, hogy a Lemmings 3D-ben már korszerűbb megjelenésükkel riogassák a jobb sorsra érdemes rajongókat. A vérfrissítés nem volt túl jó választás, a háromdimenziós lemmingek nem keltek nagy lelkesedést, és a vérbeli lemming-megszállottak is fintorogva fordítottak neki hátat. Már-már úgy tűnt, a kis tundraegerek csillaga végleg leáldozott, de a Talonsoft még látott egy folytatásnyi fantáziát bennük. Hogy mit láttak egész pontosan, az éppúgy titok marad, mint az, hogy miért is vonulnak a kis lemmingek párzás után tömegesen a biztos halálba...



Lemmingfalva lakói

Itt látható az a lemming, aki mindenkitől falramászik. Vele áthidalhatjuk a magaslati akadályokat, de bánjunk csínján vele, elég kevés szókott lenni belőle.

Ő itt Tau bácsi lemmingföldi reinkarnációja. Eseményével a kezében képes túlélni a legnagyobb zuhanást is. Gazdálkodjunk vele okosan!

Unjuk valamelyik lemmingünk rózsaszín pofácskáját? Sebaj! Rövid úton elintézhettük, ha időzített bombává változtatjuk. Figyelem! Némely helyzetben ő lehet a megoldás kulcsa.

Válaszd ezt a figurát, ha meg akarod fordítani az esztelen menetelés irányát, de ne feledd: így egyel kevesebb lemminget juttathatsz célba!

Lemmingjeink sajnos ugrálni nem tanultak meg, de lehetőségünk van rá, hogy lépcsőt építsünk nekik. Jól nézd meg, hol kezdésd építeni, nehogy kárbavesszen egy hasznos lemminged!

Áthathatatlan falakon ássuk át magunkat! Ez a legegyszerűbb módja az átjutásnak, de jól be kell osztani, mert keveset kapunk belőle.

Itt látható előző barátunk kartársa, mindössze az ásás iránya más, ő rézszerűtlen ás.

Végül, de nem utolsósorban bemutatjuk a harmadik generációs gödörásó kubikus lemminget, aki képest látni a pálya aljáig is!

semmilyen verbális kommunikációra. Kicsit még a menünél maradvány: kicsit meglepődtem, amikor az Options menübe belépve csupán két menüpontot találtam, történetesen a zene és a hang erejének növelésére ill. csökkentésére szolgáló csúszkákat. A grafikai beállításokat sajnos nem lehet módosítani és a felbontást sem lehet növelni, ami a mai gépek teljesítményének színvonalát tekintve bizony elég rossz pont. (Ennek ellenére a játék gépigénye elég magas, a készítő legalább Pentium 266-ost javasolnak 64 Mb RAM-mal, és a manapság már elengedhetetlen 3D-s videokártyával. Ehhez képest a látvány ezt a hardverigényt nem igazán teszi meg-alapozottá...) Na mindegy.

Nem hinném, hogy különbözőbben be kellene mutatnom a játékmenetet, hiszen az gyakorlatilag

lehetőségek tárháza igen méretes építmény. A feladat tehát az, hogy az ilyen veszélyeket kikerülve a megfele-

den sikeresen elvégzett pálya után.

A készítő félredobta az eddigi hagyományt, a különböző pályák most már nem (vagy legalábbis nem annyira) lineárisan követik egymást, mint eddig. És tulajdonképpen el is értünk a fejlesztők – szerintem – legnagyobb baklövéséhez, ugyanis az elvégzett pálya után választhatunk a következő két pálya közül. Ez tulajdonképpen azt jelenti, hogy ha az egyszerű játékos az egyiket nem tudja megcsinálni, akkor még mindig ott a lehetőség, hogy a másikkal próbálkozzon, és ha sikerrel jár, már mehet is tovább, újabb két pálya közül választva (ami meg nem megy, azt ne erőltessük – mint ahogy egy másik jeles főideológus mondta a Putyilov-

kevésebb áldásos) tevékenységünk folytán a legkevesebb lemming kerüljön a lemming-mennyországba. Talán belőlem halt ki valami, hiszen a lemmingek tulajdonképpen most sem csinálnak mást, csak mennek-mendegélnek, míg közbenjárásunk eredményeként célba nem érnek, vagy ki nem múlnak. Tényleg jópofák ezek a Talonsoftos srácok. kiadnak mindenféle jó játékot. Vessünk csak egy pillantást a Martian Gothicra vagy a Flying Heroesra. Szép grafika, ötletes alap-



Itt miának vermet és, az az exkavátor-lemming



Valami azt sügél, hogy a Lemming Airline a merokikus kulcsa

lő irányba tereljük őket. Ehhez felhasználhatjuk a lemmingek egyes fajtáinak speciális tulajdonságait: a terelő-lemming például visszafordíthatja a csapatot egy veszélyes pont előtt, és a sor az ellenkező irányba bandukol tovább; a robbanó lemming lyukat robbanthat egy

gyárban). Ezzel a játékos lehetőséget kap, hogy a számára nehezen megoldható pályákat kikerülhesse. Hogy ez jó, vagy rossz, azt mindenki döntse el maga, természetesen aki mind a 102 pályát meg akarja csinálni, annak meg teljesen mindegy.

Ahogy azt már megszokhattuk, kezdetben a pályák nagyon könnyűek, inkább csak amolyan tutorial jellegűek, ahol játék közben sajátíthatjuk el a kezelés csínját-bínját. Persze aki már játszott valamelyik korábbi Lemmings-szel, annak erre nincs szüksége, ugyanis a jól bevált irányítás is a régi maradt.

Nem is tudom, hogy mit vártam a Lemmings Revolutiontól. Az én emlékezetemben ezek a kicsiny lények illaruhás, zöldhajú, rózsaszín képű manócskák, akik a képernyőn menetelnek céltalanul, feltétel nélkül gondjainkra bízva értéketlen életüket. Talán valami többet vártam az új epizódtól, valami újat. A régebbi Lemmings játékok oda tudtak bilincselni a képernyőhöz, képes voltam órákon át szenvedni egy-egy pályával, csak hogy nekiugorhassak a következőnek. Gyermekeim jó barátommal 486-os gépük előtt ücsörögtünk hetekig minden délután, hogy áldásos (vagy többnyire

sztorik, műfajuk kedvelőinek gyűjteményében a helyük. De hogy a Lemmings Revolutionból mit akarthattak kihozni, azt még mindig nem tudom. Említésre érdemes változás nem történt, csak sűrűbben lettünk tőlük, nem többen.

Nem akarom nagyon leszólni a Lemmings Revolutiont, mert némely pálya bizony elég komoly kihívást jelent (egy ideig), és napjaink véres játécai között igazi színfoltot – de aki annak idején úgy lelkesedett a kis öngyilkos-jelöltekért, mint pl. én, az már nem fogja úgy szeretni a lemmingek új generációját ezzel a "3D toronnyal". Valahogy minden a régi maradt – és mégsem. Nem tudom ezek után ki lehet e facsarni még valamit szegény lemmingekből. Talán jövőre kis barátaink is feltűnnek egy first person shooterben, hogy végre kezükbe ragadva az irányítást, rendet teremtsenek az őket körülvevő káoszban. (Már van is egy ötletem, hogy mi legyen a címe: Lemmings Demolition.) De annak sem fogunk örülni.

VargaB.



Mókás animáció a pálya végén: mintha a színen nem egyenaz

ugyanaz maradt, mint a többi Lemmings-játékban: a pálya egy bizonyos pontjáról hosszú tömött sorokban nekiindulnak lemmingjeink a nagy semminek, nekünk pedig minél kisebb hibaszázalékkal (értsd: halottal) a megadott időlimiten belül el kell őket vezérelnünk a biztonságot jelentő célba. A pályák különböző veszélyek leselkednek rájuk: ha túl magasról esnek le, kitörik a nyakukat, ha begyalognak a vízbe, akkor kóros légszomjban hunynak el (bár van speciális Jézus-lemming is, amelyik a vízben jár), és így tovább – az elhullási

platóba; a lépcsőépítő lemming teljesen hihetetlen módon lépcsőt épít egy platóhoz (nála különösen szórakoztató a BAH-csomópont effektus, mikor is ugyebár a lépcső nem ér össze a platóval), satöbbi. Gondolom sok újdonságot most sem áruktam el, az viszont mindenképpen újdonság, hogy a szabvány lemmingek mellett találkozhatsz vízen járóval, valamint azbesztlemmingsel, amely viszont a lávára immunis.

Mentésre szintén nincs mód, de ez tulajdonképpen nem is számít, hiszen a program automatikusan ment min-

kulcsin/balbecs

LATVANYOSSAG	
ÁTSZÁRHATÓSAG	
SZAVATOSSAG	
ZENEBONA	

summa summarum

A lemmingek hozzák a régi formájukat. Azt a JÓ RÉGIT...

végítélet

68%

TRAFFIC GIANT

★ BKV-szimulátor, avagy haverom a kalauz

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fellesztő: JoWood
Kiadó: Infogrames
website: www.jowood.com
Minimum konfigur: P233, 32MB RAM
Ajánlott konfigur: P-II 300, 64MB RAM
3D gyorsító: -
Multiplayer: -

Igy nyár elején/közepén bizonyára már sokatokban felmerült a kérdés, miközben a 40 fok hőségben, az izzadó tömegben zötyögőtelek kábé hússzal, mondjuk a Körúton, a zsúfolt busz hátuljában, hogy vajon nem lehetne-e a tömegközlekedési problémákat valahogy jobban, egyszerűbben megoldani? Akinek a nyári kánikulában is van kedve a számítógép előtt ülni, ahelyett, hogy a csajokat hajkurászni a strandon, azoknak nyújt erre lehetőséget az osztrák JoWood cég Traffic Giant nevezetű játéka, mivel a játékban egy tömegközlekedési céget kell teljes körűen irányítanunk, illetve menedzselnünk. Aki találkozott annak idején a Transport Tycoon-nal (amit még mindig megvásárolhattok az 576 shopokban) annak ismerős lesz a feladat, csak itt kizárólag a személyszállításra kell koncentrálni.

A játék elindításakor jó szokás szerint az inórt tekinthetjük meg, ami egy város életét mutatja be, ahogy hajnalban beindulnak a járművek, illetve munkába indulnak az emberek, egészen a déli csúcsforgalomig, amely ismerős lehet azoknak akik a belvárosba járnak dolgozni. Ezután jelentkezik be a főmenü ahol a szokásos opciók fogadnak minket. Fontos kiemelni a hagyományos kampányjáték mellett, amely ahogy az lenni szokott egyre nehezedő feladatokból áll, a végtelemlített játékot. Ebben az üzemmódban nincsenek előrendelt célok, illetve időlimit, hanem az általunk választott térképen szabadon játszhatunk tetszés szerint, bár megítélésem szerint a kampányjáték a legszórakoztatóbb. A játékban nem lehet nehézségi fokozatot választani, hanem egy-egy megbízáson (ez alatt a térképet értem) belül többféle nehézségű célokat kell teljesíteni, és ezt a teljesítményt osztályozza a gép. Ez azt jelenti, hogy minden új térképen a program megad három, egyre nehezedő kitűzött célt és egy időlimitet. A megbízás sikeres teljesítéséhez



Té szentáldos Demcsy! Hogy ki mekkora dugó van!



A munkaneműtől kovácsok hegyvára vándorja

elegendő az adott időlimiten belül a legegyszerűbb feladat megoldása, ekkor egy új térképet kapsz, de ha a másik kettőnek is sikerül megfelelni akkor további kettővel, illetve hárommal bővül a következőnek választható térképek köre (ez most biztos bonyolultnak hangzott, de egyáltalán nem az!), és így már te választhatod ki melyiken akarsz a következő megbízásokat teljesíteni.

Mután sikerült kiválasztani a nekünk tetsző játékmódot, az adott város térképe tárul elénk, ahol teljes összevisszaság fogad. Hatalmas a káosz, ismeretlen rendeltetésű épületek töltik be a várost és minden kereszteződésben hatalmas dugók akadályozzák a forgalmat. Ahhoz, hogy könnyebben

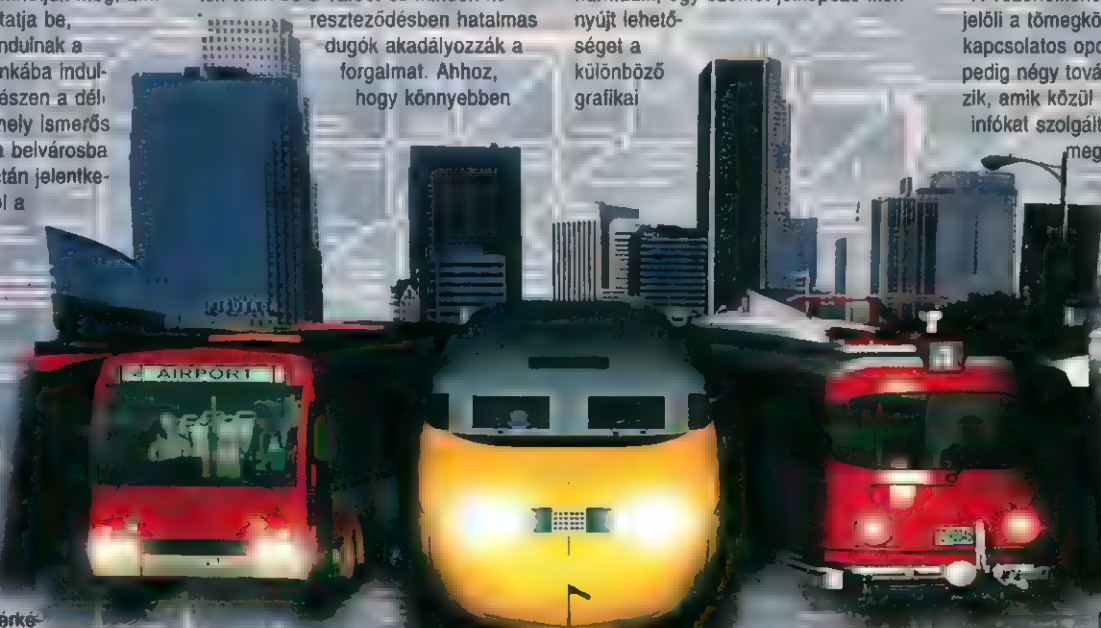
sarokban pedig a vezérlőikonokat. Az első az információs ikon amin belül további három fontos jelecske vár minket. Az első a legfontosabb, ugyanis részletes adatokat szolgáltat bármiről amire rákattintunk, legyen az jármű, megálló, vagy épület. Az épületeknél fontos tudni, hogy a zöld szín lakóépületet jelöl, a piros színűek pedig azok az épületek ahová a lakosok el szeretnének jutni. Az ez után következő ikon, ami két kockás zászló, mutatja az adott térképen elérendő célokat és az időhatárt. Itt kerül felsorolásra a már említett háromféle feladat osztályozása is. A harmadik, egy szemet jelképező ikon nyújt lehetőséget a különböző grafikai

hogy melyik vonalon szolgál, műszaki elhasználtságát, korát és az eddig jövedelmezett összeget. A célkeresztel a térképe a járműre ugrik, az alatta lévő piros ikonnal pedig eladható a feleslegesnek ítélt modelleket. A villáskulcs ikon a második a sorban, itt lehet a járművekkel kapcsolatos javításokat beállítani. Az utolsó jelkép alatt lehet új járműveket beszerezni. A vásárláshoz sokféle adat nyújt segítséget, ezek közül a legfontosabbak természetesen az ár, a férőhelyek száma, és a fenntartási költség. Ha a felirat színe zöld akkor nincsen rá elég pénz, így nem tudod megvásárolni.

A vezérlőikonok között a harmadik jelöli a tömegközlekedési vonalakkal kapcsolatos opciókat, ezen belül pedig négy további jelecske sorakozik, amik közül az első általános infókat szolgáltat a vonalakról (név, megálló száma, a rajta közlekedő járművek száma, és az eddig jövedelmezett összeg). A második lehet új vonalat létesíteni vagy a régieket módosítani, de lényeges tudni, hogy a vonalnak minden esetben vissza kell térnie a kezdőponthoz és nem lehet a forgalmi irányval szem-

ben építkezni! Új

vonalt létrehozásakor először a kezdőpontot kell megadni, majd kijelölni a követendő irányokat. Szerencsére ez elég egyértelmű, így nem okozhat gondot. Ilyenkor érdemes egy ideig figyelemmel kísérni a működését, hogy minden rendben van-e, érdemes fenntartani a vonalat vagy sem. Vonalt módosításához először klikkelj a már meglévő kezdőpontra, majd jelöld ki az új útvonalat. A régi vonaltörése automatikusan történik. A busz jelképezi az adott vonalon közle-



átlássuk a helyzetet, először érdemes megismerkedni az ikonok jelentésével, illetve rendeltetésükkel. A képernyőn középen láthatjuk a várostérképét, a jobb alsó sarokban a város kicsinyített térképét a zoomolásra vonatkozó gombokkal, felette helyezkedik el a jelenleg rendelkezésre álló pénzüsség, mellette pedig a dátumot. Középen látható az információs ablak amiben a szöveges adatok kerülnek kiírásra, a bal alsó

opciók beállítására. Itt ki-be

kapcsolható a különböző teraplárgyakat, a könnyebb áttekinthetőség kedvéért. Például ha az áruházak képét kapcsolod ki a térképen az épületek rajza helyett őket jelképező ikonok fognak megjelenni.

A második fontos vezérlőikon egy buszt szimbolizál, ebben a pontban érhető el a járművekkel kapcsolatos opciókat. Az elsőben ("garázs") láthatod a tulajdonodban lévő járműveket,

Rokon lelkek

Transport Tycoon

A közlekedési (vagy inkább: szállítási) játékok királya, ami talán még ma is megállná a helyét a versenyben. (ld. **576** '94/12 – 90%)

Vészhelyzet

Ha nem is egészen rokon, de mindenképpen közszolgálati tevékenységet szimuláló magyar nyelvű játék. Bár ha jól belegondolunk, buszozni is egyfajta vészhelyzet...
(ld. **576** '98/7-8 – 78%)

kedő járművek adatait, típus, telítettség, műszaki állapot, és jövedelmezőség szerint. A jobb-bal irányú nyílakkal lehet a vonalra kijelölni, vagy arról eltávolítani az adott járművet, a célkereszttel pedig szokás szerint a térkép közepére lehet megjeleníteni a kérdéses buszt, vagy villamost. Amikor kijelölünk egy járművet az adott vonalra a gép azt mindig a vonal kezdőpontjára teszi le. A negyedik ikon gazdasági mutatókat jelenít meg az adott tömegközlekedési vonallal kapcsolatban.

A negyedik vezérlőikon a megállókkal kapcsolatos. Miután az adott jellemzők alapján (megálló típusa, ára, vonzereje-erre majd később kitérek, és egyéb jellemző) kiválasztottuk a nekünk tetsző modellt akár meg is építhetjük a megállót. Fontos tudni, hogy megállót csak aszfaltfelületre építhetünk és közvetlenül kapcsolódni kell a tömegközlekedési vonalhoz! A következő ikon segítségével építhetünk vágányokat, amin a villamosok közlekedhetnek. Itt is többféle típus áll rendelkezésünkre. Végezetül a bulldózer segítségével elbontathatjuk a nekünk nem tetsző létesítményeket. A bulldózerrel tudni kell, hogy segítségével megszabadulhatunk az útban lévő épületektől is, de ezzel vigyázni kell mert egyes épületek lebontása erősen kihat a városalakó utazási szokásaira, és igen költséges is. A megállóhelyek képe felett három ikon látható. Az első egy szám ami azt jelöli, hogy az adott megállóhely melyik vonalhoz tartozik, a második

buszra várakozók számát mutatja, a harmadik pedig az utasok hangulatát jelöli: ami háromféle lehet: mosolygós, semleges, vagy mérges. Ez azt jelenti, hogy az első esetben minden rendben, az utasok szívesen állnak a megállóban, a második esetben semlegesen viselkednek a szolgáltatásaid iránt, a harmadik esetben pedig egyáltalán nincsenek veled megelégedve és hamarosan elhagyják a megállót.

Az utolsó vezetőfőknél jeleníthetjük meg a gazdasági adatokat. Az első jelképezi a céginfókat, ahol céggel kapcsolatban minden fontosabb gazdasági és pénzügyi adatot megkapnánk, kezdve a hímvtől egészen a különféle statisztikáig. A második alatt a jegyárakkal kapcsolatos opciókat állíthatod be (ne sze neked BKVI), aminek változása erősen kihat a kiadások/bevételek alakulására. A következő opcióban a céged dolgozóinak fizetését szabályozhatod, ami erősen kihat teljesítményükre. Drasztikus bércsökkentés után például látványosan romlanak a sóforók vezetési képességei, míg a fizetés jóval átlagszint felett tartásakor az utasok elismerően fognak nyilatkozni a cég alkalmazottainak munkájáról. Végül az utolsó ikon alatt találhatod a hirdetésekkel kapcsolatos opciókat. Itt mindenki pénztárcájához mérten választhatja ki a neki megfelelő hirdetésí típust. Természetesen nem kell részletezni, hogy a reklámok milyen mértékben vannak a cég ismertségére hatással. Ja, igen! A játékban az egyik legfontosabb tényező az egyes

megállók, vonalak, illetve járművek ún. vonzereje. Ez azt jelenti, hogy az adott objektumot mennyire szívesen veszik igénybe a potenciális utasok, és ez az érték erősen befolyásolja az adott dolog beszerzési árát. Tehát a szebb, kényelmesebb buszokat drágábban vehetjük meg, mint a lerobbanó, fapados típusokat, de többet fognak jövedelmezni. Érdemes tehát megfontolni melyik irányba indulunk el, főleg a játék elején amikor anyagi lehetőségeink erősen korlátozottak.

A sikeres játékhöz elengedhetetlen az átgondolt tervezés. Egész pályák úszhatnak el azon ha rosszul fogunk hozzá a vonalak létesítéséhez, ilyenkor nincs más hátra mint az egészet újakezdeni. Fontos ismerni a városla-



A New Dimension in the Study of the Human Mind



Examen dankes les febronvun

kók viselkedését,
honnán hová
akarnak eljutni,
stb. Velem sok-
szor előfordult az,
hogy egy elsőre
remek útvonalról
kiderült, hogy
fabatkát sem ér,
az utasok telje-
sen másowá
akarnak eljutni,
és több százan
tolongtak egy
apróska, kültá-
rosi megállóban,
a csillagó-villón

Szerencsére a játék kezelése elég egyszerű, az ikonok egyértelműek, nem lehet köztük elveszni, ami egy ilyen jellegű játékban nagyon fontos tényező

Tényegében a játék eléggé szórakoztató de csak az első pár órászkában. Nekem az volt az érzésem, hogy a készítők egy már egyszer látott ötletet próbáltak újra feldolgozni, de az első fellángolás után kifogytak az ötletekből és már kényszerűségről fejezték be a játékot ("ha már egyszer elkezdtük..."). Nem lenne ez egy rossz játék ha egy kicsit több munkát és ötletet öltet volna bele, nem csak a kinézetet finomították volna.

Anno Nymus

belvárosi buszpályaudvar pedig kongott az ürességtől... Magasabb pályán állandóan figyelemmel kell kísérni a különféle gazdasági mutatókat, mivel ezek már jó előre jelezhetik a csőd közeledtét. Sajnos a játék néhány pálya után elég egyhangúvá válik, mert miután megtanultuk úgy működtetni a céget, hogy jövedelmező legyen és jól működő vonalakat építettünk ki, az idő nagy részét a térképet bámulva fogjuk töltöni, mert az égvilágon semmi sem történik. A buszok szorgalmasan ingáznak, az emberek ide-oda máskálnak de lényegében nem történik semmi.

A játékban a hangok jól el vannak találva, mindig az éppen a térképen látható épülethez tartozó hangok szólnak meg (a színházban tapsolnak, a templomban harangoznak, stb.). A



Flak me up, man! I see you're a pretty good guy. I'll be a pretty good man too.

kölcsin/balbecs

LATVANYOSSAG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEKÖNYV

summa summarum

**Igazából maga az ötlet nem volt
valami tergetegesen nagy...**

végítélet

71%

ARMY MEN WORLD WAR

★ Megint itt vannak a fröccsöntött bakák - de minek?

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: 3DO
Kiadó: 3DO
website: www.armymen.com
Minimum konfigur: P133, 32MB RAM
Ajánlott konfigur: P166, 64MB RAM
3D gyorsító: -
Multiplayer: modem, LAN, Internet

Vegyes érzelmekkel vettem a kezembe az Army Men World War CD-jét, ugyanis bár még nem volt szerencsém a sorozat előző részével találkozni, nem túl bizalomgerjesztő híruk hozzám is eljutott. Nem ártallottam fellapozni az 576 két hónappal ezelőtti számát, hogy megnézzem az előző epizód leírását, és bizony szomorúan kellett csalódnom a 3DO fejlesztőgárdájában. Az ember fia ugyebár arra számít, hogy egy játék készítése során az előző részekben tapasztalt hibákat vagy elkerülik, vagy kijavítják, hogy ténylegesen pozitív irányban való fejlődés lehessen az irányadó tendencia – hiszen épp ezért hívják őket fejlesztőknek. Ezzel szemben a legújabb plasztikháborúban bizony egy az egyben visszaköszönnek az előző rész hibái, jöttányit sem javult a helyzet, olyannyira, hogy a leírás olvasása közben egy furcsa érzés tört rám – mégpedig az, hogy azt a cik-



A lődőhöz vezető út hullákkal van kikövezve

ket, amit most nekem kéne írni, már valaki két hónappal ezelőtt megírta. No de ne siessünk ennyire előre, hiszen kinnal és keservvel kikövezett út vezetett addig, amíg rájöttem, hogy az Army Men World War valójában csak az előző rész küldetéselemeze, vagy ha mégsem az, akkor nem tudom, mi.

Egy kis történelem

1944. június 6-án hajnali 6 órakor az Amerikai Egyesült Államok csapatai partraszálltak Normandiában. Ez a

nevezetes nap D-nap néven vonult be a történelembe – és ez volt az a nap is, amikor az amerikai haderők legnagyobb létszámú veszteségeiket szenvedték el az összes addig megvívott amerikai háború közül. Aki látta a Ryan közlegény megmentése című Spielberg alapművet, az tudhatja, miről is beszélünk. A partraszállás a legkevésbé sem volt heroikus, sokkal inkább véres és kaotikus. A harctéren teljes káosz és fejtelenség uralkodott, amerikai és német életek ezreit követelve. Minden szervezatlensége ellenére a D-nap történelmi jelentőségűvé vált, hiszen előre hozta a II. világháború befejezését.

Szakítva a "konyhai" hagyományokkal, a fejlesztők ebbe az ominózus időszakba helyezték kis műanyag hőseinket, hogy újra megvívhas-sák saját kis plasztikháborújukat. Nincs több konyhamegszállás, sem WC hadszíntér. Army Menék ezúttal igazi környezetben, valódi fák és házak között vívhatják világrengelő

csatáikat a plasztikellenség ellen.

És azt hiszem, itt követték el az első hibát a 3DO-nál. Nem is értem, minek kellett a műanyag katonákat beleerőltetni ebbe a számukra tökéletesen idegen környezetbe, hiszen a játék eddig is nem éppen sok varázsát pont az jelentette, hogy apró harcosokkal csatázhattunk, egy olyan világban, ahová valók. Ha egy kicsit több munkát fektettek volna a dologba, mondjuk valódi figurákat terveztek volna ehhez a játékhoz, talán az egész játék nem hatna ennyire idegenül. Valószínűleg az sem véletlen, hogy



A tank vs. lone mekközött nyugodtan vehetnek fix egyeere

pár hónap különbséggel megjelenő játékok esetében csak ennyire telt.

Army Men vs kezelés

Az egyik legnagyobb változás az eddigiekhez képest, hogy Sarge őrmester végleg nyugállományba vonult, helyette minden egységnek van egy külön vezetője. Az ő életét viszont nem szükséges tűzzel-vassal védeni, ugyanis halála esetén egész egyszerűen a szakasz egy másik tagja veszi át a szerepét. Ezzel szemben viszont



A sáncból szorított mekközött nyitvánlómi





megjelentek olyan kulcsfigurák, akik nélkül bizonyos küldetések végrehajthatatlanná válnak, tehát haláluk egyenlő a pálya elvesztésével. Az ilyen figurák életben tartása egyike a legfontosabb dolgoknak, ugyanis én például az egyik pályán többször egymás után úgy jártam, hogy robbantós szakemberem, aki egy radarállomás likvidálásához lett volna elengedhetetlen, állandóan kirohant biztos fedezékéből az ellenség keresztútjába, eleve kudarcra ítélve ezzel a misszió végrehajtását. Itt ajánlanám mindenki figyelmébe, hogy mindig tartsák irányításuk alatt a képernyő jobb alsó sarkában található státuszkapcsolókat, a fent említett helyzet elkerülése érdekében. Itt állítható be ugyanis a katonáink viselkedése, hogy támadjanak (ilyenkor az első ellenséget célbaveszik, és akár utána is szaladnak, hogy végezhesse velük), védekezzenek (ebben a helyzetben csak akkor támadnak, ha valaki rájuk löv), tartsák a pozícióikat (ezt azt hi-szem, nem kell magyarázni), vagy egyáltalán ne csináljanak semmit az utasításunkon kívül (ilyenkor akár le is mászárhatja őket az ellen, ezért ezt meg kell próbálni nem használni – bár bizonyos helyzetekben ez is hasznos lehet).

Saját és ellenségünk katonáinak intelligenciája sajnos vetekszik egy három éves gyerekével, így bizonyos helyzetekben, nagyobb harcok közepette az irányítás teljesen kicsúszik a kezünk közül, mindenki löv össze-vissza, és ennek rendszerint az a vége, hogy újrakezdhetjük a missziót. Az ellenség esetében ez a hiány főleg jellemző, pl. előfordult, hogy többszörös túlerővel sem rohant le, elhagyva ezzel biztonságos fedezékét, de az egy-egy kóssa katonával – aki érthetetlen okból mégis kiszaladt – végezve lassan, de biztosan tudtam redukálni a létszámukat. Nos, lehet, hogy van olyan, aki így szereti, de én jobban preferálom a valóságos dolgokat. Persze milyen

teljesítményt várhat az ember, ha katonáinak műanyagból van az agya...

Magához az irányításhoz egy jól eltalált tutorial jellegű pálya áll rendelkezésre, ahol mindent elsajátíthat a játékos, a navigációtól az egységek szakaszba sorolásáig. Egyébként az irányítás elviekben nagyon egyszerű, többnyire egérműveletekkel megússzuk, néha egy-két billentyű lenyomásával tartatva. Az egységeket bal egérgomb lenyomásával jelölhetjük ki, illetve ha egyszerre többet akarunk, ctrl+ke-retekezéssel, vagy ctrl+kattintás az emberkére. Az egységeket az irányítópanelen is kijelölhetjük, ugyanezzel a módszerrel. Embereinket jobb egérgomb kattintással irá-

nyilegyenes útvonalon, sima terepen egymást kerülgetve rohagnak fel-alá. Plasztik hőseink egyébként is hajlamosak a lehető legkisebb terepakadályon is fennakadni, előfordult például, hogy egyik emberem besétált egy nyitott kretre ajtaján, de kijönni már csak az én ráhatással volt képes. A járművekkel való navigáció pedig egyenlő a totális kaósszal, az orruk előtt lévő területre is csak három háztömbnyi kerülővel hajlandóak eljutni.

Katonáink felszerelése is alapvetően megváltozott az előző részhez képest, az alapfelszerelés alaposan letisztult és a felszedhető tárgyak számára is kevesebb lett a hely. Az alap a gépkarabély+kézigránát kombináció, melyben a gépfegyver kifogyhatatlan, de a megfelelő láda felszedésével továbbfejleszthető.



A hát (-1) mestertől (de minimum egy) akcióból

míg a kézigránát standard, de muníciója az előző módszerrel szintén növelhető. Ezekon kívül még egy felszerelési tárgynak van hely inventorynkban, amit a pályákon található ládák felszedésével tölthetünk be. A ládák tartalma elég széles skálán mozog, az egészségügyi csomagtól kezdve a legkülönbözőbb fegyvertípusokig, de ezek segítségével kaphatunk erősítést, vagy akár légitámaszt mérhetünk az ellenségre. Csak egy tipp: ha éppen nincs mivel megtölteni a helyet, mindig vigyünk magunkkal elsősegélycsomagot. Ezek egyrészt több töltelet tartalmaznak, másrészt ha eldobjuk, egy másik katonára is tudjuk hasznosítani. Az egyszerű irányítás azonban sajnos nem tudja ellensúlyozni az idegesítő navigációs hibákat.

Epilógus

Sajnos az Army Men még mindig nem olyan játék, amivel szívesen játszik az ember. Pedig az alapötlet szerintem nagyon jó (én pl. imádtam a Toy Story plasztikkatonás jeleneteit), csak hát a kivitelezés... A játék még mindig 256 színű, ami – valljuk be – bizony a mai viszonyok között nagyon kevés. Én elhiszem, hogy áldozni kell a gépigény alacsony tartásának oltárán a

látvány kárára, de láttunk már sokkal szebb két dimenzióban játszódó stratégiát is – elég, ha a Tiberian Sun emlétem. A másik, hogy ideje lenne már eldönteni, stratégiai, avagy akciójátékot készítenek a 3DO-s fejlesztők, ez ugyanis a kettő nem túl sikeres ötvöze, ami szintén rontja az élvezetösséget. A hangeffektusok némelyikét nagyon jól eltalálták, a robbantások nagyon ott vannak, ezzel szemben a járművek motorzúgása egyenesen idegesítő. A zenéről inkább ne is



Itt rögtön nyitnálnak is egy temetőt, és nem kell hurcolásni a hullákat

beszéljünk, ez ugyanis nem több, mint némi kopottas harci induló landadt dobpergetéssel, ami teljesen a hangulat ellen dolgozik, pedig pont az ellenkezőjére lenne hivatott.

Talán nem kéne ennyire erőltetni ezt a játékot a 3DO-nál. Nem hiszem, hogy azt gondolhatják, hogy még valamit ki tudnak hozni belőle. Az Army Men World War nagyon is kevés manapság, és ha mégis ezzel akarnak kezdeni valamit, talán több időt kéne szánni az epizódok közti fejlesztésekre, vagy hagyni a fenébe az egészet. Ha mondjuk jó másfél év múlva kis plasztikkatonáink megújult köntösben, egy jóval élvezetesebb játékban köszönnek vissza, ki tudja, még sikerük is lehet, de legalábbis egy próbálkozás erejéig jók lennének. Így azonban valószínűleg soha többet nem fogok Army Menék háza tájára sem nézni. Meghagyom őket ellenpéldaként a jó stratégiai játékokra, a háborús hősök meg hadd nyugodjanak békében plasztiksírjaikban, mindörökké, ámen.

VargaB.



Nagyszámú: megint támadóval...

nyíthatjuk, a kijelölt szakasz vezetőjét pedig billentyűzetről is. Nagyon jó ötlet, hogy katonáink hasra is vágthatják magukat (vagy feltérdre), akár a golyók elöl is elvetődhetnek, de túl sok értelme nincs, mivel ezeket a műveleteket csak a kijelölt szakasz vezetője hajtja végre. Az egységek szakaszba sorolása is igen egyszerű, simán ráhúzogathatjuk őket a kívánt szakaszra az irányító panelen.

Ezzel az egésszel csak az a baj, hogy a kiadott utasítások végrehajtása már nem zajlik le ilyen egyszerűen. Boszszantó nézni, hogy katonáink egy

külső/belbecs

JÁTVA NYOSSAG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
E N E D I O N A

summa summarum

Ideje lenne már abbahagyni
ezt a sorozatot

végítélet

58%

Szeretettel várunk óvodáskorú gyerekeket
2 1/2 éves kortól, a Hűvösvölgyben, igényes
környezetben lévő Magyar Rádió Óvodájába!

Csodálatos ősparkban, tiszta levegőn,
a gyermekek számára sok mozgási lehetőség,
egészséges életmódra- és környezetvédelemre
nevelés (szenzitív környezetpedagógia).

Szolgáltatásunk:

Felsőfokú alap- és szakdiplomás óvónők

A munkájukat segítő logopédus,

Pszichológus (heti 1 alkalommal)

Orvos (heti 3 alkalommal)

Biztonsági őr

Saját konyhai étkeztetés

Fakultatív programok:

- madár óvoda (ornitológussal)
- zenés torna
- zeneóvi
- mini tenisz

Közlekedés: saját autóbusszal



Nyitva tartás: reggel 7 órától 18 óráig.

Információk az Óvodában: Magyar Rádió Rt. Óvodája
1021. Völgy utca 1-3. Tel: 394-3815 vagy 394-3858

Balati Computers Bt.

**PC Klub, 6 gép hálózatban!
Gyere és próbáld ki!**

1041 Budapest, Bárdos Artúr u. 4.

H-P: 15-21, Sz-V: 14-20

EPOX, ABIT, Procomp alaplapok
ASUS, ATI, Voodoo 3 videokártyák
Seagate, Quantum winchesterek
Belinea, Samsung, Daewoo monitorok
Használt alkatrészek beszámítása!

WEB lap tervezés!

Tel/fax: 341-5343, 06-20 9264 507

Faxbank: 2333666/1607#

E-mail: balati@ahol.com Web: www.balati.hu

Nyitva tartás: H-P 9-17h-ig



az emberarcú internet szolgáltató



Mert mi valóban a Neked legmegfelelőbb szolgáltatást nyújtjuk.
Havi 4000.- Ft-ért **korlátlan elérést** biztosítunk minden nap este
6-tól reggelig plusz egész hétvégén.
Ez havi **452 óra** internetezést jelent! Részletes információért
keresd ügyfélszolgálatunkat.

Inter Ware

Tel.: 06-40-200-166

e-mail: info@interware.hu

<http://www.interware.hu>

CSAL A ZSUZSA!

(...de a többiek is!)



Army Men World War

Játék közben gépelj-kd be a következőt:
!throw me a frickin bone here
ezután az alábbi kódok beírásával tehetünk szert némi előnyre:

!whistle and flute
Golyóálló mellény
!i woke up this morning
9 kék álca
!incognito
9 szürke álca
!this one goes to eleven
3 egység légicsapás (napalm)
!let me down
Álca levétel
!pump me up
Egységek sebességének növelése
!on behave
Ellenség lefagyasztása
!mojo
A lefagyasztás feloldása
!roody-poo
Végtelen légicsapás
!the meek
Küldetés elvesztése
!cut to the chase
Küldetés megnyerése
!time for bed
Kijelölt egységek megsemmisítése
!mona lisa
véletlenszerűen beadott tárgy
!florence
Kifogyhatatlan elősegélycsomag
!peep show
3 felderítés
!heavenly glory
3 egység légicsapás
!yippee!!!
Mesterlövészpuska végtelen lőszerrel

!no sunblock
9 barna álca
!i got two words for ya...
Aknakereső
!haunt haunt haunt!
10 bomba
!sprinkles
30 akna
!hello neo
Géppuskából fejlesztése
!i like to keep this handy
Kifogyhatatlan aknavető
!patty melt
Kifogyhatatlan lángszóró
!you want some
Végtelen gránát
!italian job
Robbantás a kurzor helyén
!know your role...
Egységek gyógyítása
!door
Egységek teleportálása a kurzorhoz
!captain scarlet
Isten mód
!only human
Kilépés az isten módból

Dalkatana

Hívjuk le a konzolt és +set paraméterrel kezdjük a játékot. Menet közben nyomd le a [Enter] billentyűt, és írjuk be: cheats on. Ezután gépeljük be az alábbi kódokat:

god
Isten mód

health <érték>
Gyógyítás (ahol érték 100 vagy annál nagyobb)
weapon_give <érték>
Fegyver választás (egyőtől tízig)
massacre
Minden szörny kirtása az adott pályán
notarget
Láthatatlanság
noclip
Noclip, azaz át lehet menni a falakon
cam_toggle
Következő kamera nézet
cam_nextmon
A nézet rááll a legközelebbi szörnyre
cam_nextsidekick
Váltás a következő társra
screenshot
Screenshot
timescale <érték>
Sebesség változtatása (1.0 a normál érték)
map [pálya neve]
Ugrás az adott pályára
connect [server]
Aktív szerver kiválasztása
developer [1 vagy 0]
Engin üzenetek be-kikapcsolása
flushmap [1 vagy 0]
Cache-elés be-kikapcsolása pályatöltésnél
r_drawflat [1 vagy 0]
Árnyékolt polygonok be-kikapcsolása
r_fullbright [1 vagy 0]
Felülettükröződések be-kikapcsolása
cheats 0
Cheat mód kikapcsolása
g_unlimited_amm 1
Végtelen lőszer
rampage
Dühöngés

MAYDAY

Először is győződj meg róla, hogy a NumLock aktív-e, aztán játék közben írd be a következő kódokat a numerikus billentyűzeten:

333333	\$250,000
777	\$2,500,000
55555	Teljes térkép
44444	Küldetés megnyerése

Alien Nations

Az alábbi kódok beírásával szert tehetünk némi plusz felszerelésre:

magiccye
teljes térkép
lolly
összes nyalóka
juice
összes gombaital
choco
összes csokissüti
wartime
összes fegyver
iamhungry
összes étel
ironman
összes vas
stonemason
összes kő
lumberjack
összes fa
cashcow
\$5,000
winner
küldetés elvesztése

Nox

Hozzuk le a [Enter]-gyel a konzolt, majd írjuk be: racoiaw. Így bekapcsolunk a cheat módot, és lehetőségünk nyílik az alábbi ügyeskedésre:

help cheat
minden cheat kilistázása
cheat ability
Játékos képességeinek lenullázása
cheat goto {waypoint | x y}
Átlépés az "x y" helyre

Battlezone 2

A [Enter] és a [Enter] billentyűkkel hívjuk le a konzolt. Az alábbi kódokat gépeljük be:

game.cheat bview
Comsat összeköttetés az épület felhúzása nélkül
ai.winmission
Küldetés megnyerése



FINAL FANTASY VIII

(2. rész – folytatás az előző számból)

Galbadia Garden

Miután az újabb Laguna-álomból visszatértünk Squallékhoz, sétálunk be a Galbadia Gardenbe. A bejáratnál Quistis magára vállalja a közvetítő szerepet: ő már többször járt itt és jól ismeri az itteni Headmastert (ha benn volt a csapatban, akkor új karaktert kell beléptetnünk helyette). Ahogy bekocogunk a Galbadia Kert központjába, megszólalnak a hangosbeszélők: *"A Balambból érkezett SeeD-osztag tagjai azonnal menjenek a második emeleti vendégszobába"*. Ez a központi teremből felfelé vezető folyosóról nyíló lépcsőn közelíthető meg (a fekvőtámaszozó SeeD-csoport mellett). A vendégszobába hamarosan betoppan Quistis és beszámol az új fejleményekről: a Balamb Garden nincs veszélyben, ugyanis Seifer az elnök ellen elkövetett támadását nem SeeD-, hanem egyéni akciónak minősítette

Galbadia diplomáciája. Seifert valószínűleg ki is végezték azóta... Ettől a hírtől Rinoa ropantul elszomorodik, és a játék néhány szappanoperába illő jelenettel folytatódik, amelyből kiderül, hogy Rinoa talán szerelmes volt belé, bár maga sem tudja igazán... Bár Seifer komát senki sem kedvelte igazán, a társulatot elég rendesen leveri a hír, Squall dühösen ki is rohan a vendégszobából. (Érdemes beszélgetni a Kertben mászkáló SeeD-ekkel, ugyanis egy csomó infoval szolgálnak a Galbadiában zajló eseményekkel kapcsolatban, különös tekintettel Edeara, a nagyhatalmú varázslónőre és a hamarosan következő beiktatási ceremóniára...)

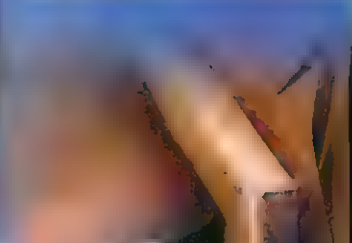
Ha visszatérünk már csak Quistist leljük itt, aki jelzi, hogy hamarosan találkozni fogunk a bejárat kapunál, de addig várunk kell, amíg a hangosbeszélőn hívnak. Kocogunk vissza a Kert központi részébe, ahol hirtelen ismerősöket pillantunk meg a galérián: Fujin és Raijin, Seifer sleppjének két jeles tagja érkezik. Most érkeztek Balambból, hogy új utasításokat hozzanak nekünk, amelyek mibenlétéről fogalmuk sincs (Cid leve-

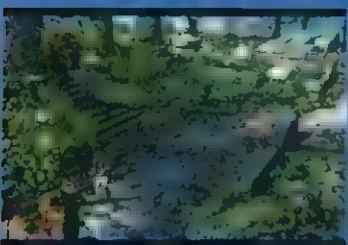
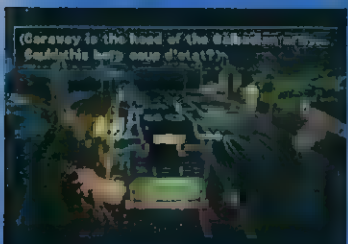
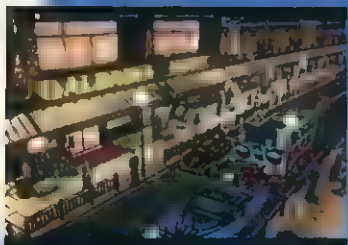
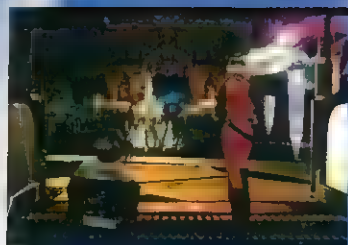
lét az itteni Headmasternek továbbították – ő fogja megtartani a részletes eligazításunkat a következő akciónkról). Egy szót sem hisznek abból, hogy Seifert kivégezték volna, viszont nagy mérgesen elrohannak, hogy megkeressék...

Nemsokára felhangzik a bejárat-hoz invitáló közlemény a hangszórókban. A kapuknál csatlakozunk Quistishez, majd kövessük a bejárat előtti térségre, ahol hamarosan megjelenik Martine, a Galbadia Garden parancsnoka, és vázolja a helyzetet. A Galbadia Kert technikailag ugyan Galbadia felségterületén fekszik, gyakorlatilag viszont teljesen semleges állásponton van az ország által viselt háborúkkal kapcsolatban. Az elnök ugyan elméletileg béketárgyalásokra hívta a megtámadott országok képviselőit, és békekövetként nevezte meg Edeat – de ő gyakorlatilag csak retteget kelt mindenkiben. Nyilvánvaló, hogy Galbadia célja a világ feletti totális uralom megszerzése.

Martine teljes mértékben támogatja Cid parancsát: a beiktatási ünnepségen végezni kell Edeával. A terv szerint ehhez szükség lesz egy mesterlövészre, és mivel ilyen képzettségű SeeD pillanatnyilag nincs a csapatban, egy helybélivel erősödik a csapatunk (Irvine beáll a parti-ba). Terv egyszerű: a Balamb SeeD-ek biztosítják, hogy Irvine megfelelő leshelyre kerüljön, és lőhessen – ha pedig elhibázná a célpontot (amit – saját maga szerint – soha nem szokott), akkor frontális támadást intéznek a varázslónő ellen. További részleteket Garraway tábornoktól kapjuk Delingben. Az akció nem vallhat kudarcot...

Az immár hatszemélyes társulatot most két háromfős csapatra kell osztanunk (Irvine rögtön ajánl is egy felállást, de a végső szót természetesen Squall mondja ki), majd irány a vasútlomás, ami itt van a Kert közvetlen közelében. A vasúti jegy ismét 3.000 Gilbe kerül. Miután





lepengettük, a vonat azonnal indul Deling City, Galbadia fővárosa felé. A kocsiban menjünk a hátsó részbe, ahol Irvine már vadul csapja a szelet az ablakon kibámuló Selphie-nek. Kövessük Irvine-t vissza a többiekhez, ahol ő szívétépő történetet ad elő a mesterlövészek magányosságáról – mire ennek vége, a vonat lassan meg is érkezik Deling pályaudvarára.

Deling

Kocogjunk ki a pályaudvar elé, ahol Rinoa-val beszélve érdekes adathoz jutunk: remekül ismeri a várost, ugyanis ő is galbadiai. (A helyet (vagy legalábbis egy részét) már mi is ismerhetjük: Lagunáékkal ugyanis már jártunk erre, abban az álomban, amikor Juliával beszélgettünk...) A város nem áll túl sok helyszínből, tehát sétálthatunk is (a későbbiek folyamán amúgy sem árt majd egy kis helyismeret) – de a lustábbak akár felszállhatnak a buszra is, ami szépen körbehordozza őket a nevesebb helyszíneken.

A cél természetesen Caraway tábornoki villája, amelynek a kapujában egy őr posztol. Ugyan tud az érkezésünkről, de csak akkor hajlandó beengedni bennünket, ha előbb teljesítünk egy próbát. A próba helyszíne az Ismeretlen Király Sírja. Néhány nappal ezelőtt egy Galbadia Kertből érkezett ifjú elbaktatott oda, és azóta sem hallottak róla. Hírt kéne hoznunk felőle, ha másképp nem, akkor egy szám képében... Az őről kapunk még egy térképet is, valamint egy melegszívű tanácsot, hogy vigyázzunk a bőrünkre.

Tomb of the Unknown King

Hagyjuk el tehát Delinget, és irány a király sírja, amit a sziget északkeleti irányba nyúló földnyelvének a végében találunk. A sír előterében két menekülő SeeD-del találkozunk, akik hangos "Float" kiáltásokkal pucolnak biztonságosabb helyekre. (Ez egyben tipp is, hogy melyik varázslatra lesz itt szükségünk.) A sír egy egyszerűbb labirintus,

amiben a térkép segítségével könnyen kiismerhetjük magunkat. Rögtön a bejárat után találunk a földön egy Gunblade-et, rajta az ő által kért azonosító számmal. (Ez minden egyes játékban változik.) Ezzel tulajdonképpen itteni dolgunkat már el is végeztük, de célszerű megfejteni a labirintus titkát is, amelynek végén megküzdehetünk a Sacred és a Minotaur (rövidebben Brothers) nevű GF-ekkel. (ld. az útmutatót a 109. számmunkban) Miután leverjük őket, egyrészt beállnak hozzánk, másrészt igen jól fel lehet tankolni belőlük Shell és Protect varázslatokkal, harmadrészt pedig megkapjuk a kártyáikat, amelyek nemcsak kellemes ütőlapok egy zsugapartiban, de igen finom cuccokat is lehet gyártani belőlük.

Deling City

Vissza Delingbe, a tábornok villáját őrző katonához, akinek elég idegesítő módon kell megadni a kódot: először az egyes, aztán a tízes és a százás helyiértéken álló számot (tehát pont visszafelé, mint normális embereknél). A villa előterében Squall értetlenkedve morfondírozik azon, hogy Balamb és Galbadia Kertjei egyesítették erőiket egy galbadiai tábornokkal – vajon mi állhat emögött? To-

vábbi értetlenkedést szül, amint megérkezik Rinoa, és érdeklődik, hogy érvényben van-e még a szerződésünk – mert ha igen, akkor egy pillanatig se hagyjuk őt itt ebben a házban... Hogy egész pontosan mire is gondol, az hamarosan kiderül: a következő jelenetben ugyanis a csapat gondterhelten várakozik a villa nappalijában, és amikor Rinoa-hoz szólunk, azonnal kiderül, hogy ez az ő otthona, Caraway tábornok pedig az apja. Egy galbadiai tábornok, akinek a lánya egy partizáncsoportot vezet – szép kis baleset! Miután a tábornok végre méltóztatik megjelenni, ismerteti is velünk az akciótérvet (az előadás közben pedig folyamatosan követnünk kell az újonnan felállított partival Deling utcáin). A SeeD-ek két csoportra fognak oszlani: a "kapus" csapat elfoglalja a pozícióját a főtéren, az elnöki palotával szemben, míg a mesterlövész csapat az óratoronyban helyezkedik el. Pontban nyolckor az ünnepi menet áthalad a kapu (vagyis a diadalív) alatt, és ekkor a "kapus" csapat leengedi a kapu rácsait. Edea és



kísérete csapdába kerül, és a mesterlövész csapatnak tiszta célpontot kínál az óratoronyból... Ennyi a terv. Hallottunk már jobbat is, de ehhez tartjuk magunkat.

A tábornok ezután utunkra bocsát bennünket. Menjünk vissza a villába (a legrövidebb út a diadalívre merőlegesen vezet), ahol a tábornok utasításai szerint két csoportra oszlik a társulat: a mesterlövész csapat összetétele egyrészt természetesen Irvine, másrészt pedig a csapat parancsnoka (vagyis Squall) – a másik csoport pedig Zell, Quistis és Selphie. Ennek parancsnoki posztjára ugyan Zell buzgón jelentkezne, de Squall mégis inkább egy tapasztaltabbat választ: Quistist.

Squallék távoznak, mi pedig a továbbiakban Quistist fogjuk irányítani. Amint megpróbálnánk elhagyni a szobát, megjelenik Rinoa, azzal a tervvel, hogy a nála levő mágikus bigyóval meg lehetne állítani Edeat, ha a közélébe sikerülne férkőzni... Quistis ebben nem lát különösebben nagy fantáziát, és a csoportjával együtt távozva egyedül hagyja a magába roskadt Rinoát a

szobában...

Ismét Squallékra vált a kamera, és követnünk kell a tábornokot, aki a két csapatot elvezeti a felállítási helyére: Quistiséket leteszi a kapunál, Squallék pedig az elnöki palotával szemben állítja fel, majd visszatér a villába. Közben Quistis azon morfondírozik, hogy talán megbánthatta Rinoát az imént, így – mivel még bőven van idő a parádé kezdetéig – vissza akar menni elnézést kérni tőle. Kocogunk vissza a Quistis-brigáddal a villába. A házba belépve egy kis közjátékot látunk: az aggódó apa úgy gondolja, hogy jobb lesz, ha a lánya kimarad a hamarosan bekövetkező zavargásokból – Rinoa pedig már sejti, hogy az apja megint be akarja zárni, és villámgyorsan kerek old. Ezen a ponton érkezik meg a mit sem sejtő Quistis-csapat – a tábornok pedig szépen rájuk zárja az ajtót...

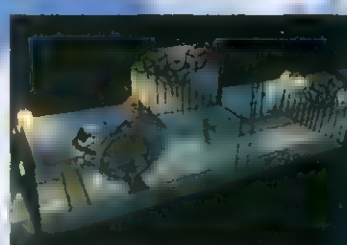
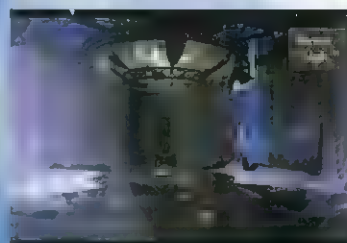
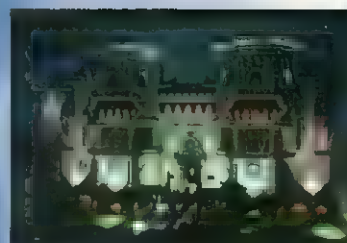
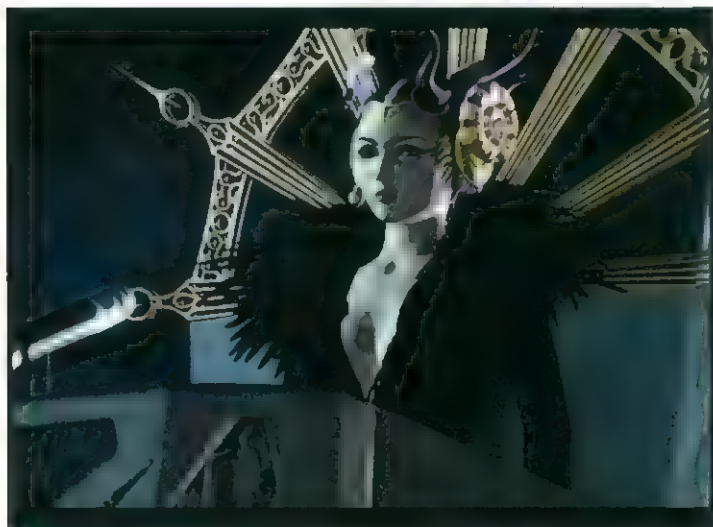
A kamera Rinoára vált. Ezen a helyszínen túl sok mindent nem tudunk csinálni: egyrészt le-mászhatunk a csatornába (akad lent egy jópofa újság – akik Lagunáékkel feltérképezték a várost, azoknak a csatorna is

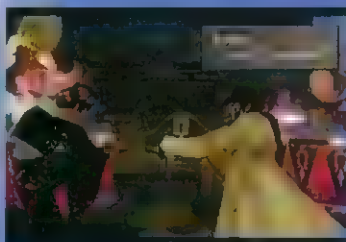
ismerős lehet), másrészt pedig a ládákon keresztül fel, az elnöki palota tetejére. Miután az ott talált létrán feljutottunk a tetőre, Rinoa pont abba a szobába toppan, ahol Edea

várja a ceremónia kezdetét.

Sajnos Rinoa szánalmas terve kudarcot vall: lepattan a varázslónőt védő mágikus burokról, majd megigézve követi őt a palota erkélyére, ahol Edea igen érdekes szöveget intéz az összegyűlt tömeghez: bejelenti a terror új korszakának kezdetét... Az odakint várakozó elnök ezt kicsit csodálkozva veszi tudomásul, de őt – mivel már nincs szüksége rá – Edea rövid úton elintézi (nyugodjék békében). A palota előtt Squall és Irvine elképedve figyelik a fejleményeket, utóbbi pedig megjegyzi, hogy talán Rinoa segítségére kellene sietnünk... Ismét vált a kamera, és most a Quistis-csappal vagyunk, akik kétségbeesve figyelik a villa ablakából, hogy megkezdődött az ünnepély. Valahogy ki kellene szabadulni... Az ablak melletti festményen egy hölgy látható, kezében egy kehellyel, a szoba bal oldali sarkában pedig egy hasonló szobor – kehely nélkül. Talán nem kell különösebb fantázia párhuzamot vonni a két dolog közé: a kelyhet a polcra vehetjük fel... A szobor mögött egy rejtékajtó tárul fel, amelyen keresztül lejuthatunk a város alatti csatornarendszerbe. Itt a feladat roppant "egyszerű" lesz: át kell jutnunk a másik oldalra – az egy más kérdés, hogy ez meglehetősen sok bolyongást igényel. Egyelőre azonban annyi a teendő, hogy megismerkedjünk a csatornában való közlekedés egy érdekes szabályával: ugorjunk rá a kerékre, ahonnan átkerergünk a másik oldalra... Ahogy beszélünk a csatorna elágazásába, megkezdődik a ceremónia: Edea bevonulása az egyiptomi uralkodókat idézi. A legérdekesebb azonban az, hogy a hatalmas kocsin egy ismerős alak áll mellette: Seifer...

A kamera Squallékra vált. Itt az idő, hogy segítsünk Rinoán. Miután átkocogtunk az úttesten, az út hasonló lesz, mint amit Rinoával tettünk meg (fel a ládákra a tetőre). Ugyanabban a szobában, ahol kis barátnőnk a varázslónővel találkozott, megtaláljuk elalélt testét – továbbá azt





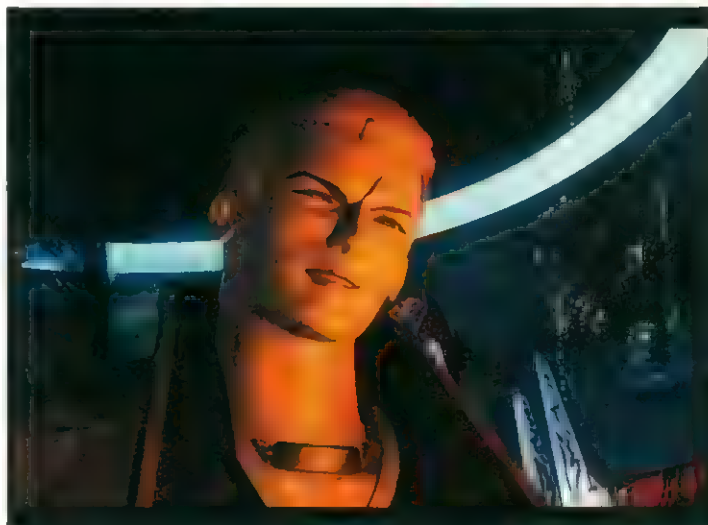
a két Iguiont, amit Edea keltett életre varázslatával. Újabb küzdelem jön, ami nem túlságosan nehéz (nem valami erősek), különösen, ha nem felejtettünk el Irvine-hoz is hozzárendelni némi GF-et a Junction Exchange-menüben. Csak egyetlen dologra kell vigyáznunk: az egyik gyíktól el tudjuk draw-olni a Carbuncle GF-et, amire nagyon nagy szükségünk lesz hamarosan – ha viszont kiűtöttük a drágát, akkor fuccs neki! Miután a gyíkokat elintéztük, a magához térő Rinoa néhány bocsánatkérő szót rebeg, amit Squall nagy nehezen tudomásul vesz. A továbblépés itt igen mókás, lévén a tetőről nem tudunk lejutni. Idővel aztán az éles szemű szemlélőnek feltűnik a szobába vezető folyosó padlóján (jobbra) egy érdekesen megmunkált kocka... Ez a csapóajtó vezet Irvine-ék leshelyére. Úgyes kezek már bekészítettek nekünk egy fegyvert, bár mintha Irvine kicsit kezdene összeroppanni a lelki teher alatt... Most visszaváltunk a Quistis-csapatra, akiknek meglehetősen idegesítő feladat jut: ki kell kecmeregniük a csatornából. A dolog tulajdonképpen nem bonyolult (egyirányú az út), ámde szerfelett idegesítő: azt már az előbb is tapasztalhattuk, hogy ha egy vasrács nem nyílik, akkor a kerekekre ráugorva mehetünk tovább – ha pedig az sem működik, akkor esetleg egy létrát kell megrántani, hogy hidat gyártunk a csatorna túlsó felére. A szórakozást tovább színesíti, hogy egy csomó véletlenszerű harchoz lesz szerencsénk. A cél az, hogy eljussunk ahhoz a csatornakijáratához, ami a diadalívnel található (van ott egy save pont is). Miután kimásztunk, folytassuk a mászást tovább felfelé, a kapu felső részébe. Ismét a videót látjuk a felvonulásról, és a menet pontban nyolckor áthalad a kapu alatt. Zell ordítva megadja a jelet Quistisnek, hogy húzza meg a szoba bal oldalán található kart, és a rácsok lecsapódnak – Edea kocsija csapdába esik. Visszaváltunk a magaslesen

figyelő mesterlövész csapatra, ahol apró gondok merültek fel: Irvine lelki problémái heveny idegösszeomlásba csaptak, egyszerűen képtelen löni. Squall azonban addig biztatja, amíg csak elűti a fegyvert – nem mintha túl sok haszna lenne... Edea ugyanis roppant ügyes varázslónő: megállítja röptében a töltényt. Squall azért még néhány vigasztaló szót dűnnyög Irvine-nak ("Nem baj, öregem, nem rajtad múlott..."), aztán életbe lépteti a terv alternatív változatát, vagyis a frontális támadást. Egyedül. Kiszökken a toronyból, lekaszabol néhány útjába akadó galbadiai katonát, beugrik egy gazdátlan autóba, majd a diadalívhez száguld. Itt rövid eszmecsere következik kedvenc barátjával, Seiferrel, aki a SeeD-kariert felcserélte azzal, hogy a varázslónő lovagja legyen. Mindenekelőtt őt kell levemünk. Nem lesz különösebben nehéz ellenfél, egy két GF gyorsan eltakarítja. Utána Edeával kell megküzdenünk, aki már egy kicsit keményebb dió, viszont erősítést is kapunk Irvine és Rinoa személyében. (Nem rossz ötlet még a csatornában úgy intézni a dolgot, hogy hozzájuk rendeljük a GF-eket...) Edeának van egy két igen csúnya támadása, ezért célszerű rögtön Carbuncle megidézésével kezdeni a harcot, azaz

rögtön védelmet varázsolni a csapatra (a varázslónő szép akkurátusan elkezd Dispellel lebontani a védelmet, addig viszont egy csomó időt nyerünk támadásokra), aztán GF-ekkel támadni. A harc kissé egyesélyes. Ha "győzünk", akkor egy videót látunk, amelyben Squall nyakába fúródik egy jégszilánk, és ő Rinoa ijedt tekintetétől kísérve a mélybe zuhan... Ezzel vége is az első CD-nek.

Winhill

A második Cd elején ismét Lagunára váltunk. Pontosabban Laguna "bácsira", aki egyrészt már civil hord (nyilván eltelt néhány év az utolsó álom óta), másrészt pedig egy Elle nevű kislány figyelmezteti, hogy egy másik bácsi várja a kocsmában. Laguna még elpoénkodik vele, hogy nem valami nagy ötlet egyedül mászkálni az utcán, amikor különféle szömek is ugyanezt teszik. Kocogunk le a lépcsőn, majd át a szomszéd kocsmába, ahol a csinos Raine (Elle mamája) a csapos. Itt feltűnik egy másik ismerős figura: Kiros, aki szintén leszerelt a



seregből. Hosszas beszélgetés veszi kezdetét, amelyből kiderült, hogy a trió harmadik tagja (Ward) is otthagya Galbadia hadseregét, és most remek munkát talált magának (takarító egy börtönblokkban). További ismerősök is szóba kerülnek, nevezetesen egy Julia nevű hölgy: róla annyit kell tudni, hogy miután igaz szerelme elment egy háborúba és soha többet nem tért vissza, hozzáment egy Caraway nevű tábornokhoz (ismerős?), továbbá ő az előadója az "Eyes on me" című slágernek.

Laguna mostanában egyszemélyes polgári milíciát játszik a városban, mivel mostanában mindenki elment a háborúba. Szépen körbesétál, aztán leveri az útjába kerülő szörnyeket. Tegyük mi is így... (Kiros is beáll a csapatba.) Közben Kiros fűti az agyát, hogy mikor lesz már belőle világjáró újságíró – ismer valakit a Timber Maniacs nevű újságnál... Winhill nem különösebben nem nagy hely, és miután megtettünk egy kört, Laguna jelzi, hogy visszamegy jelenteni a polgári véderő parancsnokának: Raine-nek. A

hölgy a lányával együtt közben felment az emeleti lakrészbe, ahol az ő kis életükről beszélgetnek: a kislány arról kérdezi a mamáját, hogy ugyan miért nem megy hozzá Lagunához – akkor hármójuk közül legalább egy boldogan élne... Kiros és Laguna elhűlve hallgatózik a lépcsőfordulóban, aztán kihúzzák magukat, és jelentik Raine-nek a lemészárolt szörnyek számát. Raine pihenni küldi őket – engedelmeskedünk a parancsnak: menjünk vissza Laguna házába az emeletre, és heverjünk le az ágyra...

Börtönblokk

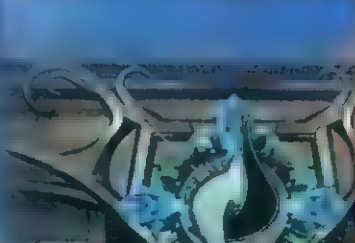
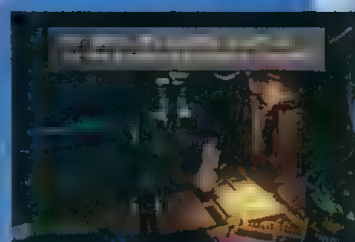
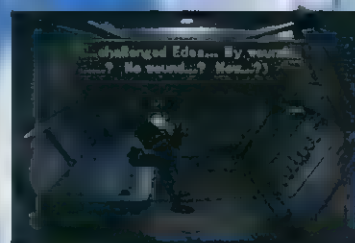
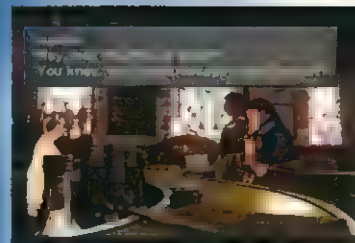
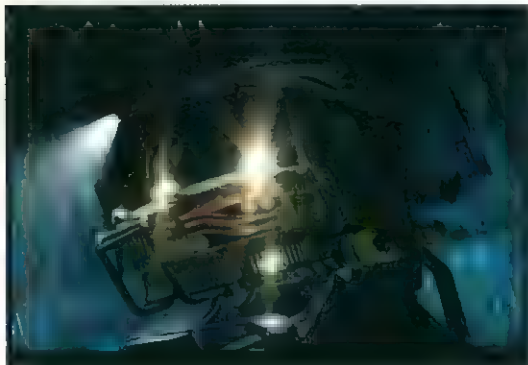
Visszaváltunk a másik jeles csapatra, amelyből Selphie, Quistis, Rinoa és Zell egy vidám börtönblokkban üldögél. Most Zellt irányítjuk, és mindössze annyi a dolgunk, hogy mindenki-vel beszélgessünk egy kicsit, de főleg Rinoával. Zell (aki Wardként szokott álmodni) hirtelen felismeri a helyet: itt dolgozik a nagydarab ex-katona... A kamera hamarosan Squallra vált, akinek lakályos kis magánzárka jutott osztályrészül. Csendben átgondolja, hogy

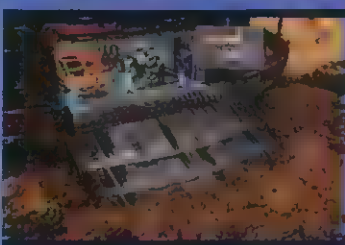
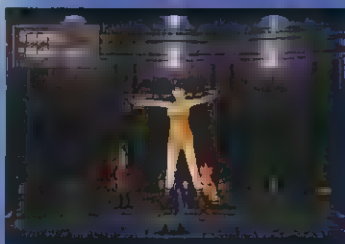
legyőzték őket, majd a börtön-cella megrázkódik... A kamera visszavált a többiekre, akik közben látogatókat kaptak. Három börtönőr jött Rinoáért, akik mintegy mellé-

kes szolgáltatásként még jól összeverik Zellt – így jár aki sokat magyaráz... Squallt közben Seifer veri egy kicsit, majd néhány érdekes helyi állatka (Moomba) segítségével átcipel-teti egy vidám kínzókamrába, ahol érdekes kérdéseket tesz fel a SeeD-ekről, akik nyilván valami titok birtokába jutnak az avatásukkor. Squall erről nem tud semmit, így tehát a tortúra folytatódik...

... mi pedig visszatérünk a többiekhez, ahol épp Selphie próbálja némi mágiával gyógyítani Zellt. Közben bebotorkál egy Moomba nevű állatka, hasra esik, mire érkezik egy börtönőr és szépen belerugdos. Az állatkínzást természetesen nem tűrhetjük, így segítsünk neki Zellel.

Squall kínzása közben érdekes szakaszba érkeznek: Seifernek jelentik, hogy a Kertekre irányított rakéták kilövésre készek. Jeles barátunk ezt roppant elégedetten hallja: nincs tovább SeeD-képzés, már csak a maradékokat kell kiirtania, és Edea boldog lesz. Ezzel szépen el is ballag, a smasszer pedig tovább folytatja Squall kínzását, egészen a totális áramszünetig. Zelléknél közben sikerül életet lehelni a megrugdosott kis Moombába, majd némi beszélgetés után azt a tervet sűtik ki, hogy ha Wardként Zell már úgyis járt itt, akkor neki kell közreműködni a szabadulásban. A B-kategóriás akciófilmekbe illő jelenet következik: a lányok "rosszul lesznek", Zell kiordít a gyanútlan börtönőrnek, akit aztán szépen lecsap és már szabad is az út. Első feladat: visszaszerezni a csapat fegyvereit. Ezeket hihetetlen biztonsági előírások közepette tárolják (egy emelettel feljebb, a folyosó közepén). Mielőtt begyűjtenénk őket, még le kell pofoznunk két katonát (nagyon gyengék, két Zell-pofon is elég ahhoz, hogy felboruljanak). Zell nagy vidáman visszakocog a cuccal, mindenki boldogan csattogtat egyet kedvenc eszközével (még a szegény Moomba is harciasan nyí-vákol) – mehetünk szétverni a





helyet.

Közben Squall is magához tér, meglehetősen érdekes társaságban. Három Moomba nyalogatja az arcát, folyamatosan Lagunának szólítják, táncolnak neki, és mellesleg ki is szabadják.

A társulat többi tagjához közben megérkezik két ismerős arc: Biggs hadnagy és Wedge közlegény, akik meglepve veszik tudomásul, hogy a SeeD-ek állig fel vannak fegyverkezve – természetesen pofozkodás következik. (Nem árt ismét bejunctionolni mindent a jelenet előtt megjelenő képernyőn, mert puszta kézzel esetleg kicsit sokáig tart majd leverni őket...) Kövessük a Moombákat a felfelé vezető lépcsőn, egészen a torony legfelső, 12. emeletéig. Közben megszólalnak a riadót jelző szirénák, és a hangosbeszélők közlik, hogy meglógtak a doglyok. Így lesz egy rakás véletlenszerű harc is, ráadásul minden emeleten körbe kell rohannunk a galérián, hogy eljussunk a felfelé vezető lépcsőig.

A tetőn népes Moomba-sereglet trónol a kínzókamra ajtaja előtt, Zell felteszi az ilyen helyzetben kérdezhető legostobább kérdést ("Jól vagy?"), de Squall is boldogan öleli keblére szeretett Gunblade-jét. Közben Zellnek eszébe jut, hogy a galériák közepén levő aknában egy lift közlekedik, Wardként már sokat használta. Erre Quistis és Selphie rögtön ki is nevezi őt liftkezelőnek, a csapat pedig leliftezik az alagsorba. Az alagút végén szomorúan tapasztalják, hogy a vészkijárat már nem kijárat (egy rakás homok zúdul be rajta), így tehát kénytelenek visszafordulni. A kamera közben Zellre vált, akinek menekülnie kell az őt üldöző katona elől (ha utoléri, legfeljebb lepofozzuk), de Squall pont időben érkezik, hogy megmentse. Felzárkóznak a lányok is, majd villámgyorsan le is buknak, mert egy vidám golyózápór veri végig a falakat. Ha golyózápóról van szó, akkor természetesen nem hiányozhat Irvine sem, aki Rinoa társaságában

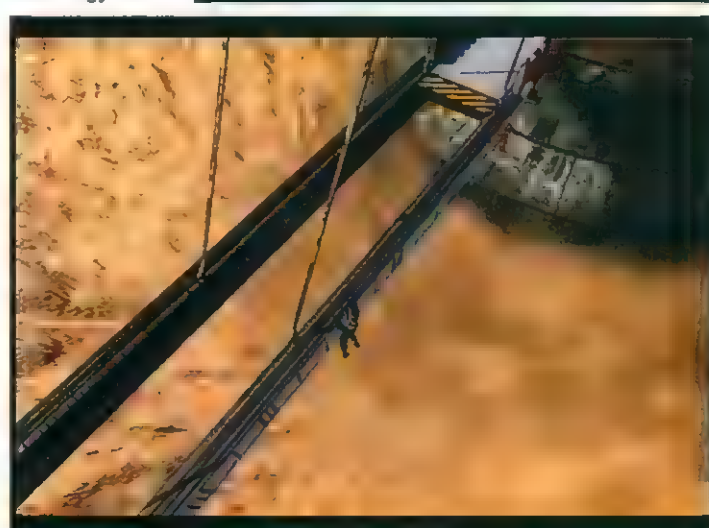
bukkan elő az egyik lépcsőfeljáróból (utóbbit az apja szabadjátta ki a börtönből). Ismét együtt a vidám társaság, válasszuk ki a parti szokásos három tagját, aztán pucolás.

Mint már tudjuk, az alsó menekülési útvonal el van zárva, tehát irány felfelé. (Megrögzött kártyajátékosok egyébként bekukkanthatnak a körfolyosókról nyíló szobákba is, ahol néha remek kártyacsatákban gazdagíthatják a gyűjteményüket.) A taktika egyébként elég érdekes: miután Squallék felértek, átváltunk Irvine-ékra, akik eddig fedezték őket velük viszont LEFELE kell indulnunk (az alagsorban a lift-hez)

Squallék célja most nem a kínzókamra, hanem az előtte levő folyosóról felfelé vezető létra, ahonnan az imént Zell kezelte a liftet. Ha itt kísétálunk, akkor megtaláljuk a kifelé vezető utat (vagy legalábbis egy hidat), amit egy marcona katona és két robot zár el. Miután leverjük őket, Zell rádióan irányítja Squallt, hogy hogyan kezelje a liftet. Miután a gombnyomkodással végeztünk, kocogjunk át az immár szabaddá tett hídon, ahol újabb problémák adódnak: a csapat két másik tagja biztonságban átért, viszont Squall kénytelen visszafelé futni, mert a lába alól hirtelen véres gyorsasággal elkezd fogyni a híd... Egy re-

mek videóba vált az engine, Squall-lal pedig a híd peremébe kapaszkodva át kell oldalaznunk a többiekhez – még mielőtt a mélybe pottyanna.

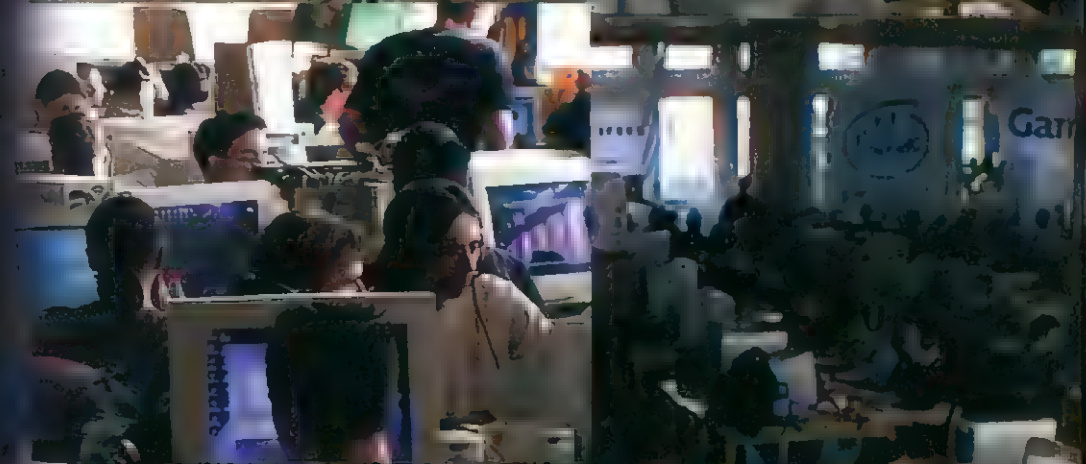
Ha sikerült a nyaktörő mutatvány, a börtöntorony lábánál jön össze megint a teljes társulat, és két katonai terepjárót elkötve végre kiszabadulnak. A sivatagban megállnak egy percre haditanácsot tartani. Irvine hallotta, hogy az első sorozat rakétát a Trabia Gardenre (Selphie otthonára) akarják kilőni – aztán az égen áthúzó csóvákban látjuk, hogy nem csak akarják, hanem már ki is lőtték. Selphie magába roskad, de aztán miután újra megszólítottuk visszatér az élők sorába, és haditanács kezdődik: a társulat két hármass csoportra oszlik, amelyikből az egyik megtámadja a rakétakilövő bázist, míg a másik visszatér Balamb Gardenbe, hogy figyelmeztessék az ottaniakat a közelgő veszélyre. (Ha a Switch/Junction Exchange opcióval mindig átpakolgatjuk a GF-eket az aktuális karakterekhez, akkor gyakorlatilag teljesen mindegy, hogy hogyan osszuk el a csapatot.) Legközelebb innen folytatjuk.



Élménybeszámoló egy székesfehérvári eseményről. Gondoljunk bele abba, hogy az emberek mindig is szerettek rivalizálni egymással - a győzni akarás életünk szinte minden területén motiválja tetteinket. Ugyanakkor léteznek bizonyos korlátok, amelyeket nem hághatunk át csak azért, hogy bizonyítsuk: mi vagyunk a legjobbak. Az ember persze elég okos "állat" ahhoz, hogy ilyen apróságok ne álljanak ön kifejezésének útjába. Vadászni akarsz embertársaidra? Végy kezébe egy festék-puskát! Ja, hogy lusta vagy rohángálni a dobok között, meg a porban csúszni-mászni? Huppanj le PC-d elé, készíts magad mellé pár hekto kólát, egy raklap csipszet, töltsd be a Quake-et, és élvezd a virtuális világ legújabb örületét!

Rögtön két lehetőség is van: az egyik, hogy fellépsz az Internetre, ahol modemednek köszönhetően persze csak akkor frissít a kép, amikor valaki megint szétkent a falon (természetesen, ha ISDN kapcsolattal bírsz, ezekkel a gondokkal nem kell szembenézned). A másik lehetőség, hogy elkezded otthon keményen edzeni előre programozott gépi játékosok (un. botok) ellen, és amikor már gond nélkül megvered őket a legnehezebb fokozaton, elmész egy országos LAN bajnokságra. Itt persze pillanatok alatt darabokra szednek a profik, de nem számít, ez csak még eltökéltebbé tesz. Hazamész, ott hagyod az iskolát / felmondasz a munkahelyeden, magadra zárod az ajtót, és többnapos hidegtelelem társaságában visszasüllyedsz ebbe a csodálatos, vad világba.

Ne izgulsz, nem leszel egyedül! Világszerte egyre több és több embert fertőz meg a Quake





nevű vírus, minek következtében a játék egy most kialakuló fogalom, a cybersport legjelesebb képviselője lett. Egyfelől ugyanis nagyon jó móka, másrészt viszont egy komoly díjazási és szabályrendszerrel rendelkező "sportág", ahol a profi szint eléréséhez (csakúgy, mint a valóságban) többévi kitartó gyakorlásra, kifinomult taktikai érzékre és egy nagy adag tehetségre van szükség. A legjobbak nemzeti kvalifikáló bajnokságokon juthatnak ki a kontinensviadalokra, ill. a világbajnokságra. Egy ezekhez hasonlatos nagyszabású országos quake bajnokság megrendezésére adták a fejüket a Székesfehérváron április 14-16-án megtartott EarthQuake szervezői is: 250 számítógép egy szupergyors hálózatban, egy 500 m²-es "arénában", 3 napi non-stop játékkal.

A háttérben persze ennél sokkal több lapult. Először is nézzük a hardware állományt, melynek 82 órás folyamatos üzemelést és nyugodtan mondhatjuk "csúcsra járatást" kellett kibírniuk: 6db kis szerver a Miklandtól, 11db Business Server a Senorgtól, köztük egy brutális Senorg Small Business Server750 (duál Intel Pentium Xeon 500Mhz, 512Mbyte RAM-mal). Ez a tekintélyes szerverpark biztosította a versenyek zavartalan lebonyolítását, valamint a versenyekkel egy időben zajló szabad játékok. A hálózati eszközök között is találkozhatunk igazi unikumokkal egy HP 4000 ProCurve 80 portos switch "személyében", mely a teljes adatforgalom koordinálását elvégezte. Az Agenda Computer által biztosított Etherwan HUB-oknak (10/100Mbyte/sec, 16 port) a normál irodai forgalom százszorosával kellett megbirkózniuk,

és így a rendezvény után elmondhatjuk, hogy a hardware állomány sikerrel vette az akadályt.

A rendezvény méretét ugyan csak jellemzi a több mint 700m felhasznált UTP kábel, a 400 amper áramfelvétel, ami egy közepes nagyságú falu három napi energiaigényével egyenértékű.

S mindennek a bepakolására, összeszerelésére, és a tökéletes összhang megteremtésére a szervezőknek 6 órájuk volt. Embert próbáló izgasztó munkával a terem 18:30-ra már nyitva állt az ajtó előtt monitorral a kezükben várakozó 250 ember előtt.

Három óra múlva pedig elindult az első hivatalos meccs, s mindenki belépett a szervezők által megálmodott "mátrixba"!

A rendezvény hangulatának leírásakor igencsak bajban vagyok, hiszen hasonlít a helyzet ahhoz, mintha a repülés élményét akarnám elmagyarázni valakinek, aki még soha se repült. Aki ott volt, tudja, érezte a technokrata világ lendületét, és a HÁLÓ, a verseny, a küzdelem, a fáradtság és az együttlét varázsát. Aki belépett a nagyterembe, azt nem akármilyen látvány fogadta: a rengeteg számítógép, a közöttük sürgő-forgó játékosok és nézők, az egyre növekvő pizzadoboz-halmok, a terem túlsó végébe kiabáló emberek mind-mind egyedi hangulatot kölcsönöztek az egész rendezvénynek. A csúcsot mégis a döntők jelentették, ahol kisebb tömegek verődtek össze a legjobbak mögött, és feszült csendben figyelték az eseményeket.

S miben is lehetett megmérkőzni ezen a versenyen? A szervezők nem követték vakon a külföldi tendenciákat, s figyelembe vették, hogy Magyarországon még mindig hatal-





mas táborral rendelkeznek a korábbi epizódok is. A fő program persze a Quake III maradt, de a teljesség kedvéért a Quake I/II versenyek is megrendezésre kerültek. Mindhárom programokban két versenyszám került lebonyolításra, a párharc (f2f, vagyis "face to face") és a csapatjáték (team). A hivatalos meccsek minden nap reggel 10 órától este 24 óráig folytak, azonban ez nem azt jelentette, hogy a közbelső időben kötelező volt aludni: a többség háromnapi éjszakázás után indult hazafelé vasárnap este. Akkor most jöjjenek Magyarország jelenlegi legjobbjai kategóriánként.

Q1 TEAM: CODE
Q1 F2F: BAGA
Q2 F2F: IMMORAL
Q2 TEAM: SR
Q3 TEAM: CORE
Q3 F2F: VICTORY
Q3 CTF: SAINTS

Gratulálunk a győzteseknek, és mindenkinek, aki ott volt és versenyzett. A győztes meccsek demóiból látszik, hogy Magyarország igen csak ott van világviszonylatban az elsők között. Reméljük, ezt a jövőben világversenyeken is bebizonyíthatják a legjobbak. A verseny után mindenki azt kérdezte, lesz-e EQ 2. A szervezőktől elég kevés információt sikerült csak kicsikarni, de az biztos, hogy lesz valamikor november végén, december elején.

A kérdésemre, hogy ugyanekkor nagy buli lesz-e azt választ kaptam, hogy ennél sokkal nagyobb, hiszen mint látszott, van rá igény (már verseny előtt két héttel betelt a nevezés). Egyébként a legfrissebb információ a honlapjukon mindig megtalálható (<http://mportal.c3.hu>).

Mi csak szurkolunk, hogy ez az álom is valóra váljon.

DIA
 DIAFILMOVÁRTÓ KFT.
 Mesefilmek



VISSZA A MÚLTBA!

Több, mint 200 diafilm közül választhat!
Kérje ingyenes katalógusunkat!

S E G Í T S É G !



Gyűjteményembe keresem az itt látható két 1984-85-ben gyártott Star Wars: Power of the Force figurát.
Ha birtokodban vannak és megválnál tőlük,
hívd a 3-49-48-47-es számot és kérd Martint!

Commodore 64 – Amiga
Gyorsszervíz és Kereskedelem.
 Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok,
 tápegységek olcsó, garanciális javítása,
 értékesítése. C-64 turbókártyák, Amigás bővítések.
 Tel.: 418-8845, 06-30-9-510-510



TRANS-AM

elektronika

Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe : Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
 Telefon / Fax : 364-05-79 és 251-79-16
 Rádiótelefon : 06-209-344-391
 FaxBank : 2-333-666 (1471 # Tone üzemmódban)
 Http : // www.trans-am.hu
 Email : info@trans-am.hu
 Üzlet nyitvatartás : H-P 9-17 óráig
 Szervíz nyitvatartás : H-P 10-15 óráig

Részletfizetési lehetőség

/ 20% befizetése mellett akár 2 éves futamidő /

15" Licom SVGA 3 év garancia	34.800,-
17" Licom SVGA 3 év garancia	49.600,-
19" Licom SVGA 3 év garancia	89.600,-
4,3 Gb Seagate winchester	19.920,-
8,4 Gb Seagate winchester	23.600,-
64 / 100 Mhz SD RAM	13.600,-
Pentium II Pc Partner EX	14.400,-
Pentium II Asus P2BF BX / ATX	27.600,-
Pentium II 466A Intel Celeron CPU	23.600,-
Sound Blaster 128 PCI oem	5.600,-
Turtle Beach Malibu dobozos	15.600,-
Noname, tok nélküli 74 p. CD lemez	
100 darabos kiszerezésben	176,-
Noname, tok nélküli 80 p. CD lemez	
100 darabos kiszerezésben	208,-
Trans-Am Devil PII Celeron :	126.400,-
Pentium II EX , PII 466A Celeron , 32 SD,	
4,3 Gb HDD, 1,44 FDD, Mini, S3 4 Mb AGP	
48x CD drive, hangk., 14" SVGA, 105 g. klav.	

Egyedi multimédiás CD-k fejlesztését is vállaljuk.

486-os komplett számítógép színes VGA monitorral 24.000,-
Pentium 200 MMX, 32 Mb RAM, 1,6 Gb HDD 15" Dell SVGA monitor 74.000,-

Használt alkatrészek adás - vétele

Átalánydíjas és egyedi szervízzolgáltatások

Komplett gépek tetszőleges összeállításban 24 órás teszteléssel,
 1+2 év garanciával, raktárról.
 Teljes körű szervízzolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.



Overdose II

Tulajdonságok

- 128k Cache 'On-Die' (Celeron)
- 256k Cache 'On-Die' (PII & PIII)
- Intel 440BX AGP chipset
- Memória 256MB bővíthető
- 3.5" FDD és 24x CD-ROM vagy 6x DVD
- 3D Full-Duplex hangkártya
- ATI Rage LT-PRO AGP videokártya 8MB
- Li-Ion SMART akkumulátor
- Beépített sztereó hangszórók
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA hely
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon csatlakozó
- 2 USB és S-Video TV-OUT kimenetek
- Infrared Port IrDA 1.1
- Soros, párhuzamos, PS/2 kimenetek
- Windows 95 billentyűzet
- 2 gombos Touch pad
- Hordtáska
- 316mm x 256mm x 38.5mm, 2.7kg

Overdose II

- 13.3" XGA-TFT (800x600)
- Intel Celeron 500MHz
- 64MB SDRAM
- 6GB UDMA HDD
- 24x CD-ROM

419.900 Ft

Overdose II

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 600MHz
- 128MB SDRAM
- 8GB UDMA HDD
- 6x DVD

549.900 Ft

Overdose II

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Celeron 500MHz
- 128MB SDRAM
- 8GB UDMA HDD
- 6x DVD

499.900 Ft

GERICOM NoteBook vásárlásánál feltehetjük a kérdéseket:

NoteBook asztali gép helyett?

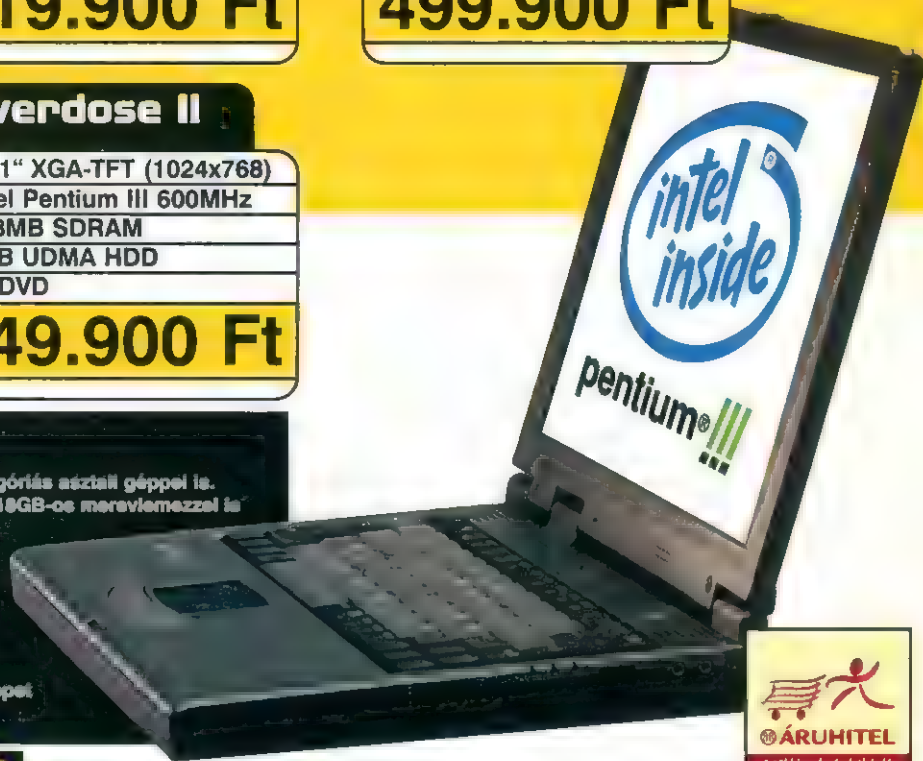
Igen! A gép teljesítménye könnyen vetekszik a legtöbb csúcskategóriás asztali géppel is. Akár 700MHz-es Pentium III processzorral, 256MB memóriával és 18GB-os merevlemezrel is választhatjuk a gépet.

A legmodernebb DVD meghajtó TV kimenettel?

Nem probléma! A ház mozi márás készen áll. Mobil telefonjával könnyen kommunikálhat az Infra porton keresztül. FaxModem, hálózati kártya, PCMCIA külső merevlemez nálunk a legjobb áron kapható.

És az Ár?

Cégünk garantálja, hogy jobb árfekvésű, hasonló teljesítményű gépet más cégeknél nem talál!



Részletre is!



HydroSpeed

Tulajdonságok

- 256k Pipeline Burst Cache (AMD K6-2)
- 256k Cache 'On-Die' (Pentium III)
- Intel 440BX vagy 430TX AGP chipset
- Memória 256MB bővíthető
- 3.5" FDD és 24x CD-ROM vagy 6x DVD
- 3D Full-Duplex hangkártya
- AGP videokártya 4-8MB
- Li-Ion SMART akkumulátor
- Beépített sztereó hangszórók
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA hely
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon csatlakozó
- 2 USB csatlakozó
- Infrared Port IrDA 1.1
- Soros, párhuzamos, PS/2 kimenetek
- Windows 95 billentyűzet
- 2 gombos Touch pad
- 305mm x 251mm x 38mm, 3kg

Millennium II

Tulajdonságok

- 256k Cache 'On-Die' (PII & PIII)
- Intel 440BX AGP chipset
- 3.5" FDD és 24x CD-ROM vagy 6x DVD
- 3D Full-Duplex hangkártya
- ATI Rage LT-PRO AGP videokártya 8MB
- Li-Ion SMART akkumulátor
- Beépített sztereó hangszórók
- Fax Modem 56kbps beépítve
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA hely
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon csatlakozó
- 2 USB és S-Video TV-OUT kimenetek
- Infrared Port IrDA 1.1
- Soros, párhuzamos, PS/2 kimenetek
- Windows 95 billentyűzet
- 2 gombos Touch pad
- Hordtáska
- 319mm x 253mm x 38mm, 3.5kg

HydroSpeed

- 12.1" HPA (800x600)
- AMD K6-2 500MHz
- 64MB SDRAM
- 6GB UDMA HDD
- 24x CD-ROM

269.900 Ft

HydroSpeed

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- AMD K6-2 500MHz
- 128MB SDRAM
- 6GB UDMA HDD
- 24x CD-ROM

399.900 Ft

HydroSpeed

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 650MHz
- 128MB SDRAM
- 12GB UDMA HDD
- 6x DVD

589.900 Ft

Millennium II

- 15.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 700MHz
- 256MB SDRAM
- 18GB UDMA HDD
- 6x DVD

849.900 Ft

www.acomp.hu

CompuGroup Budapest VII. Rózsa utca 35.
351-7447, 351-7448, elias@compugroup.hu
CompuGroup Budapest XIV. Nagy Lajos kir.113.
220-5286, 220-5289, gaalk@compugroup.hu
CompuGroup Szeged Móra u. 38.
62/442-217, szeged@compugroup.hu
CompuGroup Debrecen, Bercsenyi u. 7.
52/322-999, debrecen@compugroup.hu
CompuGroup Nyíregyháza, Géza u. 9.
30/9657-82630/9533-823, nyiregyhaza@compugroup.hu
CompuGroup Pécs, Király u. 76. Ábr.úh.
72/213-411, pecs@compugroup.hu

Szombathely, Kossuth Lajos 19.
94/340-842, szombathely@compugroup.hu
CompuGroup Győr, Nagy Imre u. 8.
96/415-434, gyor@compugroup.hu
CompuGroup Sopron, Újteleki u. 1-5.
22/320-105, vigvan@mail.alba.hu
CompuGroup Szekszárd, Széchenyi u.
99/334-278, sopron@compugroup.hu
CompuGroup Szekszárd, Széchenyi u.
74/319-663, szekszard@compugroup.hu
CompuGroup Budapest XIV. Bánki Donát 62.
220-05-90, spec@speci.hu

ACOMP PEST 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.
Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
ACOMP PÓLUS 1152 Budapest, Szentmihályi út 131.
Tel./Fax: 419-4081, 419-4082
ANSAN COMPUTER 1119 Budapest, Bartók u. 24.
Tel: 464-7110, 464-7111 Fax: 206-7420 ansan@ansan.hu
ANSAN COMPUTER 5600 Bekéscsaba, Temető sor 8.
Tel: 06-30-9-553-269 Fax: 06-66-430-755 www.ansan.hu
ANSAN COMPUTER 9700 Szombathely, Kötő u. 12.
Tel/Fax: 06-94-312-333 szombathely@ansan.hu

EARTH 2025

★ Online háború a jövőben

2025. Néhány éve csak, hogy a Föld legnagyobb háborúja véget ért. Minden, ami maradt utána nem egyéb néhány elszigetelődött életközösségnél szétszóródva a világon. Nincs központosított kormányzat. Nincs kommunikáció. Nincs szervezett civilizáció. Idővel néhány kis csoport túlélővel összefogva meg-alapítottál egy kis országot. Ahol mások a káosz látták, te a lehetőséget, és most te akarsz lenni a világ leghatalmasabb országának vezetője. Habár ezekben az időkben ezernyi más jó képességű ember is hasonló gondolatokat forgat.

ide lép be. A bajnokság gyorsabb menettel, havi indítású. Ez már sokkal érdekesebb, sőt, javasolom minden új játékosnak. Indulásnál mindenki a legalacsonyabb osztályban indul, ami azért jó, mert hasonló kaliberű játékosokkal kell a lépést tartani, majd a helyezéstől függően léphetsz fel magasabb osztályba. A Free for All a káosz területe, de hívhatták volna tesztnek is, mert ugyanis mindenki arra használja. Az Earth allentétben az Utopiával és hasonlóan a WARILhoz kör alapú játék. A valós idő múlásával kapjuk az új köröket. Minden akció

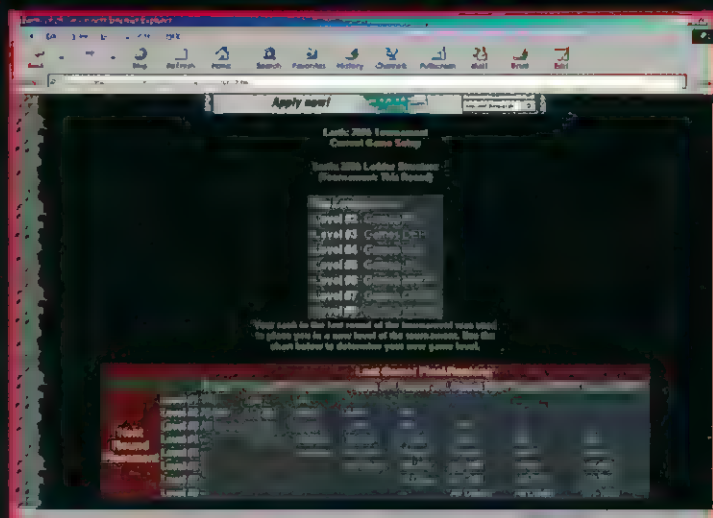
kezdve az építéstől a háborúig bizonyos mennyiségű kört igényel. A lényeg tehát az, hogy köröket fölösleges akciókra nem szabad pazarolni. A megtörő akciók is ide számítanak, mivel hozadékuk nincs, bár szó se róla: nagyon jól esik valamelyik állandóan kezekező országnak oda-csapni a védtelen oldalára – de hosszú távon nem éri meg a dolog. Az első 100 körig védelem alatt állsz, nem kezdeményezhetsz akciókat más országok ellen, de téged sem bánthatnak. Hasonló védelmet jelent a játék során a GDI-hoz való csatlakozás. (A Brotherhood of NOD-hoz nem le-

tehetően és a világnak más részén hasonlóan tett. A sikered a képességeidről függ, hogyan használod ki az új világ szabályait – gazdaság, katonaság, technológia, diplomácia. A számtalan lehetőség közül melyiket ragadod meg, milyen stratégiát alkalmazol, hogy nagyobb, erősebb, fejlettebb, gazdagabb legyél az összes ellenfelednél?

Ezekkel a bevezető szavakkal kezdetünk neki az Echelon Entertainment Utopia melletti másik üdvöskéjével, az Earth 2025-tel való ismerkedésünknek. Az internet cím: games.eesite.com/earth. A játék három területen zajlik. A standard a klánok háborúja. Hosszú, két és fél hónapos küzdelemnek néz elébe, aki

het csatlakozni, az egy másik játék.) A csatlakozás védelmet nyújt a sokkal erősebb országok ellen, de mi sem támadhatunk meg jóval kisebbeket. Természetesen a csatlakozás nem ingyenes, a területtől függően minimális kiadással jár minden körben. Hasonlóan az Utopiához a kevésbé aktív belépők itt is bónuszokat kapnak, de itt érdemes is kihasználni, mivel nem halmozódik fel kihasználatlan erőforrás óráról órára, csak a körök gyűlnek.

Nyilván ebből már kiderült, hogy az Earth 2025 egy online birodalomépítő stratégiai játék. Mint az újonnan megalkult ország vezetőjétől, csak tőled függ, hogy sikerül-e magad alá gyűrni az egész világot. A végső cél nyilván a világ leghatalmasabb országává vál-



A Bajnokok ligája helyi kiadás

ni. Ebben természetesen néhány ezer más játékos próbál megakadályozni, úgyhogy lássuk, mi az ami a segítségre lehet nagyvívó országhoz.

A legfontosabb eszköz természetesen a hadsereg. A hadsereg eltar-tásához jövedelem kell, amit a lakosság adójával teremthetünk meg. Az élelmiszer értelem szerűen növekvő lakosságunk és hadseregünk ellátását szolgálja. Minimális termelés elegendő, mert a sikeres háborúkkal ugyanis zsákmányolunk folyamatosan (Utopia-effektus), és megszorulás esetén nagyon olcsón belehet spájzolni a piacról. Az olaj az, ami a világot mozgatja, de jelen esetünkben a hadsereg számára van jelentősége. Termelését teljesen lehet mellőzni, bár a sokat támadó országoknak érdemes egy kicsit termelni, mert a piacon időnként csak nagyon drágán lehet vásárolni.

Alapvetően négy stratégiát játszik mindenki. Érdemes ezek közül választani és elsőre szerintem az Industrial startégiát ajánlom. Ez a legegyszerűbb és a legtöbb szórakozást nyújtó: rengeteg fegyvert gyártva, rengeteg háborúzva, értelem szerűen teljes mértékben az iparra koncentráva működik a dolog. Sajnos a többi stratégia, sokkal lassabban érik be és sokkal kevésbé élvezetes, de emellett sokkal hatásosabb is.

A Casher stratégia például a pénzre hajl, mint a neve is mutatja: a minél nagyobb lakosság és minél nagyobb jövedelem a cél. Ennek segítségével a piacról egyre több fegyvert vásárolva tarthatunk fel nagy sereget. A Techet a technológiára specializálódott ország. A serege az eladott technológiából belőlt pénzen vásárolva fejlődik. A Farmer az élelmiszertermelésre specializálódott. Hasonlóan a techetnek is a piacon kell minden szükséges egyebet megvenni. Ez utóbbi kétfő a legnehezebben játszható, de áll-

tólag a guruk szerint a végjátékban mindig ezek a nyerők. Természetesen lehet több stratégiát vegyíteni, például én a Casher/Techet is játszottam (és le is szere-peltem), de a Casher/Industrial már azért bejött. Az épületeket mindenféleképpen a választott stratégiának megfelelően kell felhúzni. Aki nem Techet az soha ne építsen Research Labot, aki meg Casher az koncentráljon az Enterprise Zone-okra és a Residence-ekre. Mielőtt nekilát-nál, létre kell hoznod egy új account-ot, névvel meg mindennel. Az ország neve nyilván szimbolizálja céladat, eszközeidet (vagy éppenséggel dez-informálja ellenfeleidet) – meg néha erős röhögést kelt a többi játékosban. Belépéskor egy áttekinthető képer-

nyön összefoglalva láthatod országod aktuális állapotát, az elmúlt idő alatt lezajlott és téged érintő eseményeket, híreket és a legfontosabb menüpontokat. Kicsit mazsolázzunk is közöttük, hiszen keresztlől rögtön képet kapsz a játék lényegéről:

Ország menedzselés: Vegyük mindjárt előre a legutolsót. A kormányzati kérdésekben a legfontosabb döntések születnek itt. Először is fontos, hogy milyen kormányzati formát alkalmazunk, mert mindannyiunknak megvan a maga előnye és hátránya. Érdemes valamelyik alapvető stratégiát alkalmazni és az annak megfelelő kormányzati formát, mivel a bónuszok többszörözése a leghatásosabb eszköze hatalmunk növelésének. Nagyon fontos, hogy a kormányzati formánk a stratégiánknak megfelelő legyen.

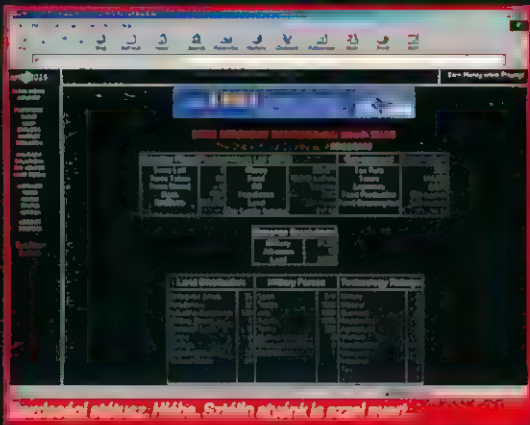
Vásárlás: Két alapvető erőforrás szükséges a túléléshez minden országnak. Elegendő katonai erő, hogy meg tudjuk védeni magunkat, és elegendő étel, hogy legyen mit ennie a hadseregnek és a népnek. Bár mind a kettő gyártható, illetve termelhető, lehetőség van belső piacunkról vásárolni. Azonban ez a piac korlátozott méretű. Minden országnak egyenlő mennyiség áll rendelkezésre és csak lassan növekszik, arányban az ország területével.

Építkezés: Fontos dolog, hogy sok területünk legyen, de még fontosabb, hogyan használjuk fel a meglévőket. Az építkezéset mindig a játszott stratégiád határozza meg, vagyis ne építs a stratégia szempontjából ha-

szontalan épületeket. Fontos, hogy a Construction Site-jaidat húzd fel a játék elején, mert ha a körönkénti négy építési helyett nyolcat húzol fel, akkor fele annyi idő kell az új területek beépítéséhez. Én 100-ig fejlesztettem egy teljes játék során, de az elején érdemes 20-40 között építeni.

Felfedezés: A fejlődés fenntartásához szükséges föld könnyebb szerzési lehetősége a felfedezés. Azonban sokkal több szerehető háborúban (igaz, nagyobb is a kockázat, mert néha az áldozat nem állítlik a fortitámadással megtorolni terjeszkedési kísérletedet).

Fejlesztés: A fejlődési lehetőségek közül talán a legkifizetődőbb, ha nem extenzív, hanem intenzív módon teszed. Kicsi érthetőbben: ha a minőségre helyezed a hangsúlyt a mennyiség helyett. Ráadásul kevesebb területen sokkal erősebb sereget tudsz fenntartani, ami jelentősen csökkenti a támadások esélyét, mivel mindenki területben gazdag országokra vadászik.



Adóztatás: Ez egy igazán haszontalan lehetőség, bár néha megszorulhat pénzben, de akkor inkább megéri eladni néhány fegyvert, technológiát a szabadpiacon és várni néhány órát, míg a bevétel befolyik, mint ezzel pazarolni a néha oly drága köröket.

Katonai akciók: Ami szem-szájnak ingere. Kombinált támadástól földszerezés reményében a megtorló jellelű légitámadáson keresztül egészen az atom-vegyi-EMD rakétátámadásig. Nyilván ez élteti az egész játékot, hisz embereket megtámadni tudunk, de nagyon jó...

Kémakciók: Mielőtt a nyers erőszakhoz folyamodnál, nem árt megismerni az ellenfelet. Rakétátámadás esetén a felderítés elhagyható, mivel annak sikere független az áldozat katonai erejétől. Azonban, ha földszerezésért indítod útnak seregeidet, akkor okos hadvezérhez méltón érdemes felderíteni ellenfeled katonai erejét, szövetségeseit. Emellett természetesen megtorlásra is használhatóak, de kár erre pazarolni a köröket, mivel hozzádka nincs, csak erőforrást pazarolsz. Boszszúra tökéletesen megteszi az atom is.

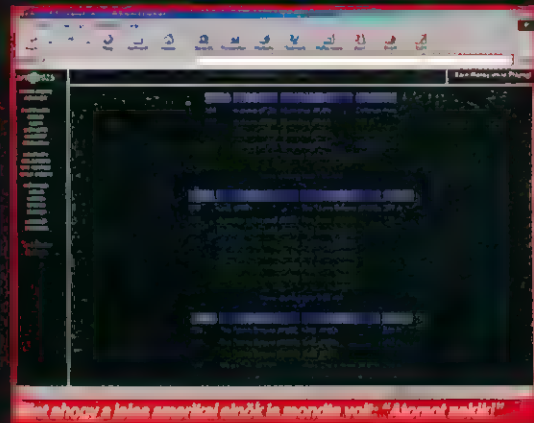
Külf kapcsolatok: A sikerhez vezető úton néhány erős szövetséggel könnyebb végigmenni. Köthetsz

védelmi, támadási, fejlesztési, kémkedési vagy baráti egyezményt.

Segély: Elképzelhető, hogy szükséges szövetségeseidet kisegíteni a bajból, de én nem láttam értelmet. Ez egy kemény világ, aki nem tud megállni magában azon úgy sem lehet segíteni.

Piac: Ez a legfontosabb része a játéknak. Minden ország termelére specializálódik és a főlepleget itt dobja piacra, illetve a szükséges javakat itt vásárolja meg. Az árak a kereslet-kínálat függvényében teljesen szabadon mozognak. Néha túlkínálat esetén nagyon olcsón lehet vásárolni, de általában igaz, hogy mindig olcsóbb, mint a belső piac. Logikus is, mert ha drágább lenne, ki vásárolna itt?

Ország státusz: Itt részletesebb képet kapsz országod állapotáról. Mindent tartalmaz épületeidet, katonai, erődöt, technológia fejlettségedet, jóvételmedet, kiadásaidat áttekinthető



formában. Ugyanilyen részletezett információ szerezhető kémkedéssel ellenfeleiről is. Bár megszerzése sokkal nehezebb, mint egy egyszerű katonai juttatásnak, de itt látható egyéb hasznos információ is.

Hírek: Lehetőség van meglekinteni mi történt a világon. Érdemes a leendő áldozatunkról szóló híreket megolvasni, mielőtt egyéb eszközökhöz nyúlunk. Aki sokat támad annak nagy a támadó hadereje és mivel mindannyian korlátozott erőforrásokkal rendelkezünk valószínűsíthető, hogy a védekező akkor relatív gyengébb. Ha az elmúlt órákban sok támadást kapott már nem érdemes tovább zaklatni, mert a fölös földterületeit már elvették.

Üzenetek: Értelemszerűen a kapcsolattartásra ad lehetőséget a többi játékkal. Információkat cserélhetünk szövetségeseinkkel, avagy fenyegető szövegeket intézhetünk velük (vagy valós) ellenségeinkhez.

Ranglista: Megnézhetjük, hogy mi az elérendő cél, vagy ha mi vagyunk a királyok, akkor májhízlalásra is alkalmas. Egyébként a környezetünkben levő országok közül érdemes mazsoláznunk. Akinek több földje van, mint nekünk és kisebb NW-je, azt érdemes megvizslatni közelebből is.

Játékos keresés: Értelme maximum annyi, hogy megkereshetjük régebbi célpontjainkat, hátha ismét felnőttek és újra learaható állapotba kerültek. Hát ennyi lenne az ismertető. Én először a bajnokságban nyomtam két kört. Az elsőben nagyon gye-

gén szerepeltem, hála szövetségeseimnek, akik inkább vitték az erőforrásokat, ahelyett, hogy hasznot hoztak volna. A másodikban sikerült beküzdenem magam a TOP 10-be és ráadásul sikerült két szövetségest is szereznem onnan. Úgyhogy egyenes út vezetett a győzelemhez. Igaz nem a legmagasabb osztályban tettem mindezt, de felkerültem a harmadikba. (Ahol aztán szépen agyonverték, mert balga módon sikerült magamra hárítanom egy megtorló atomcsapással a TOP-ból egy triumvirátust, akik aztán annak rendje és módja szerint eltörölték a válaszcsoapásaikkal). Mindenesetre egy biztos, aki szereti a War II-höz hasonló online gazdasági-stratégiai játékokat, annak mindenképpen érdemes próbát tennie vele.

Bálint gazda

Az 576 Shopok június havi különleges ajánlata

ARMY MEN: AIR ATTACK



A hónap top ajánlata!

Kedvenc műanyag katonáink most helikoptert vezetnek és légideszantot játszanak



bevezető áron csak most: **1.390,-**



FIFA 99

ÓRIÁSI



NBA 99

AKCIÓ

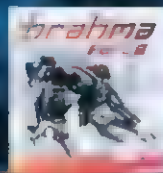
Egyet fizet hármat kap!

Amennyiben nálunk vásárolja meg az EA Sport nagysikerű sportjátékainak egyikét, ajándék játékot választhat az alábbiak közül.



Brahma Force, Star Gladiator, Warhawk, Superpang Collection

mindössze **5.990,-**



FINAL FANTASY VII



A világ legkedveltebb fantasy szerepjátéka most különleges meglepetéssel vár

Ajándék akciófigurával csak **7.990,-**

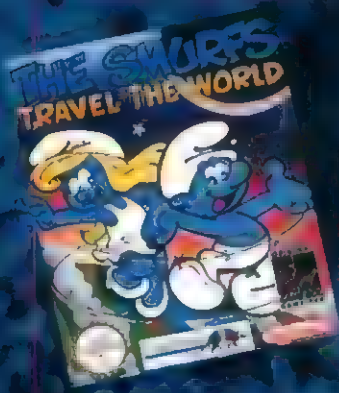


SMURFS

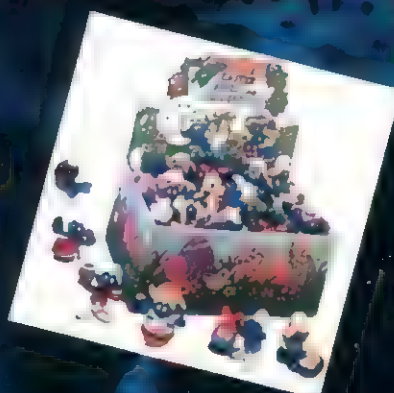
Itt a nyár, újra kedvenk a
Már most vedd meg a játékaidat a nyaraláshoz!
A hupikék törpikék visszatérnek!

A legtörpösebb kalandok mellé most egy
valódi törpöt is választhatsz!

4.990,-



+



GAME BOY

VÁRUNK AZ

Ezt ne hagyd ki!

**PC
CD
ROM**

MOBILI RALLY CHAMPIONSHIP

Az igazi rallyszimuláció híveinek!

Az eddig alkotott legtökéletesebb rallyszimulátor
hihetetlen grafikával és élethű irányítással,
valós pályákkal és autókkal.

mindössze: **6.990,-**

Mobil



MAYDAY

Valós idejű stratégia
kezdőknek és haladóknak

~~7.990,-~~ **3.990,-**

DIPLOMACY

Stratégia, kémkedés, diplomácia
tárgyalások és háború Európában

~~9.990,-~~ **6.990,-**

**PC
CD
ROM**



A gyermekek kedvencének
játékos kalandjai

~~7.990,-~~ **3.990,-**

A harcias kukacok legújabb
összezsapása sok új trükkel

~~9.990,-~~ **6.990,-**

FURBY

WORMS ARMAGEDDON

WATERWORLD & SUPER HUNCHBACK

Felhőtlen szórakozás – dupla élvezet!

Most egy játékban nemcsak a Worms karaktereivel játszhatod, de
a Waterworld modot is segíti a Waterworld karaktereinek.

Egyet fejtől kettőt kap: **6.990,-**

GT 64



száguldás szerelmeseinek
4.990,-

WORLD CUP 98



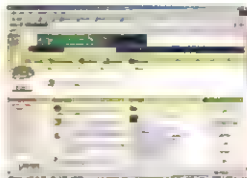
Újra élheted a VB izgalmait
2.990,-

Tudtad? Információ az interneten! www.576.hu

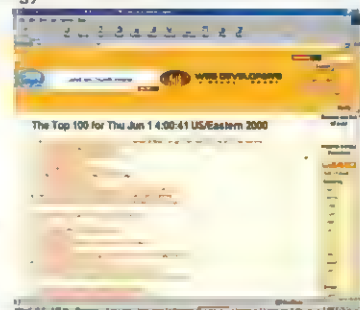
ÜZLETEINKBEN!

NORM.NET

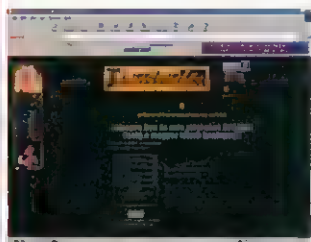
Nyilván sokan ismerik az ICQ-Internet egyik legelterjedtebb chat progját. Igen hasznos kis darab ha tartani akarjuk a kapcsolatot ismerőseinkkel, vagy ha csak arra vagyunk kíváncsiak épp ki tartózkodik fenn a neten éppen. De ezzel még nincs vége a számtalan lehetőségnek amit a program kínál. Ha ellátogatasz a www.icq.com címre, válogathatsz kedvedre a direkt a te kényeztetésedre létrehozott szolgáltatások között. Először is letöltheted a legújabb verziót ingyen és bérmentve. Lehet saját weboldalad itt, küldhetsz igen sok féle, akár animált képeslapot jó néhány témában (szülinap, barátság, szerelem stb.), keresgélhetsz az ICQ Network minden témájában és még rengeteg hasznos kipróbálnivaló került fel erre az oldalra. Telefonálhatsz innen (bár ehhez azért szükség van néhány kiegészítőre), megkeresheted a már ICQ-t használó barátait vagy találhatsz újakat, és akár egyszerűbb online játékokat is játszatsz. Érdekes ellátogatni ide, mert felsorolni is sok a lehetőségeket, amit az oldal nyújt.



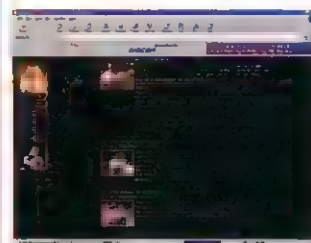
Amint egy újabb keletű sulnetes felhasználó rászabadul az Internetre, elküldi első négyszáz e-mailjét azoknak, akikről tudja, hogy van valami kukacvalamiponthus postaládájuk, és túllépi az első gigabyte letöltött szexképet, már nyilván benne is felmerül az igény, hogy ő is valami hasonló site-t hozzon össze. Ehhez ingyen tárterületet vadászni ma már nem kunszt, viszont, hogy az a honlap tényleg nyújtson is majd valamit az oda látogatóknak, ahhoz már egy kis önképzés is szükséges. Ehhez nyújt segítséget a <http://stars.com/WDVL/Stats/Top/100.html> címen található remek portál, ahol az Internet programozás gurujai osztják meg trükkjeiket és ötleteiket - nemcsak a kezdőkkel!



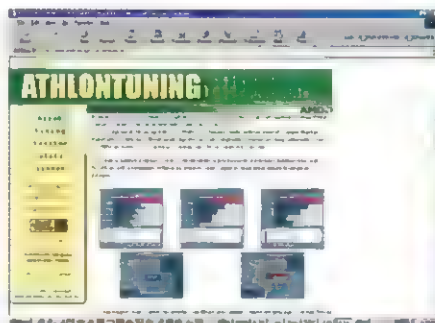
Egerszegi Krisztina visszavonulása óta Magyarország legnépszerűbb sportolója kétségkívül Kovács István, azaz Koko. Szimpatikus boxolónk nimbuszát még a körülötte csapott jenki típusú publicity sem tudta tönkretenni, és természetesen ő sem hiányozhat a netről. Profi kivitelű honlapját megtaláljátok a 3+2 társaságában az rti klub honlapján (kommentár nem szükséges), részünkről inkább egy rajongói lapot szoktunk látogatni http://w3.swi.hu/koko_hun/ címen. A viszonylag friss site még nyilván fejlesztés alatt áll, de attól függetlenül megtalálhatók rajta a legfontosabb



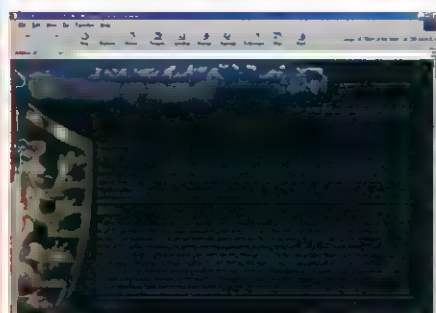
információk a sztárról (legfontosabb személyi adatok, sporteredmények, eddigi profi mérkőzéseinek rövid összefoglalása, illetve elméletileg - letölthetők lennének), valamint jónéhány fotó, főleg a "Koko a Király" c. könyv képanyagából válogatva. Nemrég fórum is indult, ahol már vadul folyik a találgatás a Robinson elleni meccs, valamint egy majdani Prince Naseem Hamed elleni összecsapás végeredményét illetően.



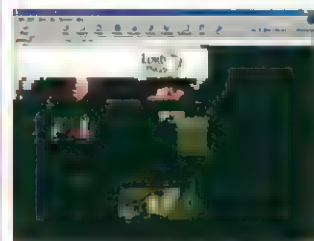
Kis hazánkat is rég elérte az AMD és az Intel közti versengés, a legjobb és leggyorsabb processzort gyártó cég kitüntető címért. Bár az Intel az igazi hatalom a processzorgyártásban, úgy tűnik végre méltó ellenfélre talált az AMD személyében. Nem kell ugyan megkongatni a vészharangot az a jó öreg Intel feje felett, de érdemes néhány pillantást vetni erre az oldalra. Itt - www.hwhunpage.com/athlontuning - megtudhatunk szinte mindent az AMD Athlon processzorainak tuningolásáról, az aktuális hírekről, vannak tesztek a laplapokról, valamint hasznos letölthető cuccokkal is ellátnak minket az oldal gazdái. Lehet irigykedni is, mivel sokszor olvashattok majd olyan processzorokról amik véletlenül kerülnék elő egy-egy szériából és sokkal magasabb órajelen járathatók, mint ahogyan az előállítók tervezték. Az 1 Ghz-es álomhatárt is átlépték már tuninggal, ami valljuk be sokunk álma, úgy, hogy közben nem szegényedünk el amikor kifizetjük a szóban forgó alkatrészt. Találhattok még itt egy IRC csatornát is ahol esetleges kérdéseiteket feltehetitek.



Ugyan a Diablo II még ki sem jött de a játékkal foglalkozó oldalak már régen megtalálhatóak az interneten. Most egy magyar oldalt mutatunk be, mely kizárólag a Diablo II-vel foglalkozik és a www.diablo2.hu címen található meg mindenki, aki az év játékának ígérkező programról szeretne bőséges információhoz jutni vagy a többi magához hasonlóval eszmét cserélni. Most, hogy a fél világ "Diablo II láz"-ban ég - mivel a játék kiadása 2 év után reális közelségbe került - fontos ellátni a megfelelő tanácsokkal a majdani kalandozókat. Az Info menüpont alatt megtalálhattok minden olyan adatot, ami a játékkal kapcsolatban jelen pillanatban publikus. A karakterek, fegyverek, tárgyak, küldetések és a többi információ csak arra vár, hogy segítségével felfedezd már most a Diablo II majdani világát. A Hírek napi frissítések, és minden napra jut is néhány igazán érdekes olvasnivaló. De megtalálható itt a Klánok oldala is, ahová az oldal készítői várják jelentkezéseket, valamint természetesen a Linkek, ahol jobbnál jobb - a játékkal foglalkozó - oldalakra juthatok el. Meg kell, hogy említssem a oldal egyik legfontosabb részét a Fórumot is, ahol napról napra több hozzászólás, kérdés és vélemény található, így ha valamit nem találsz a neten a Diablo2-ről, ahol felteheted kérdéseid.



Ki ne ismerné J.R.R. Tolkien Gyűrűk Ura című fantasy trilógiáját (ha te nem, szégyellj magad)? Ez a könyv alapkő minden szerepjátékok kedvelő ember számára. Ha eddig nem szeretted a varázslók, törpök, orkok, emberek és még számtalan fajtájú élőlény által benépesített világokat, ezután a könyv után te is megfertőződsz majd. Eljött az idő, hogy megpróbálkozzanak a lehetetlennek és megfilmesítsék a Gyűrűk Urát. A www.lordoftherings.net címen minden ezzel kapcsolatos információhoz hozzájuthatsz, sőt letölthető egy trailer ami a készülő filmből mutat be jeleneteket.



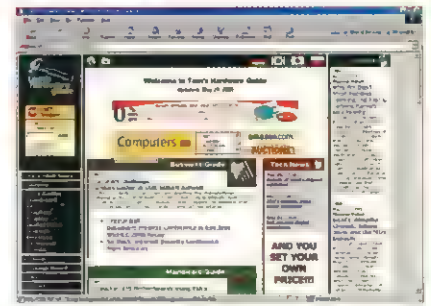
Nem kis feladat Tolkien művét filmre vinni márcsak terjedelme miatt sem, bár a történet összetettsége, a szereplők ezernyi faja és az olvasóknak a készítőikkel szemben támasztott követelményei sem könnyíti meg a dolgot a stábnak. A szereplők kiválasztása nagy kihívás volt, hiszen a rajongóknak azonosítani kell velük régi jó ismerőseiket a könyvből. A traileren megfigyelhető, hogy a mai kor minden számítógépes trükkjét felvonultatják majd az élethűség fokozásának érdekében. A felkészülés és a gondos előkészítés után megkezdett forgatás igen csak el fog húzódni. A film - mint a könyv - 3 részből áll majd, melynek első részét 2001 karácsonyán láthatja majd a világ. A másik két részt stílusosan 2002 és 2003 karácsonyára ígérik.

Mindenkit aki PC-vel rendelkezik az a kérdés izgat állandóan, elég gyors és elég korszerű e a gépe. Szinte naponta jönnek ki az új hardware cuccok, amik a hirdetések szerint mind a tökéletesség határát súrolják. Az egyszerű halandó aki nem rendelkezik olyan műszaki ismeretekkel, hogy eldönthesse mit érdemes megvennie hová fordulhat? Megkérdezi valamelyik mindentudó ismerősét vagy körülnéz a neten. Régi jó ismerőse lehet az igazi

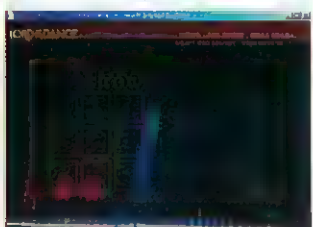


kiváncsiskodóknak Tom aki a www.tomshardware.com címen már elég régen igyekszik tanácsokkal ellátni az arra rászorulókat. Itt aztán mindenki megtalálhatja a számára szükséges információkat. Alaplapok, processzorok, ramok, VGA kártyák, hangkártyák stb. tesztjei, aktuális hírek és még rengeteg minden ami a számítástechnikával kapcsolatos. Mivel a számítógépes alkatrészyártók tisztában vannak egy-egy ilyen oldal hirdetési erejével, még forgalomba kerülésük előtt átadják tesztelésre az új termékeiket nekik.

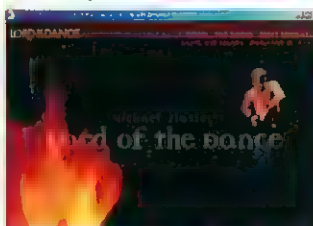
Persze ez néha lehet trükkös, hiszen válogatott darabok kerülnek a tesztekhez (de jó nekik), de így is megközelítőleg arányos képet kaphatunk az általunk kiválasztott eszköz tudásáról és specifikációjáról. Persze a fórum innen sem hiányozhat, de mint az oldal elolvasásához, ide sem árt az angoltudás.



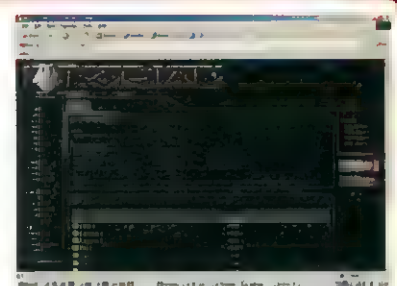
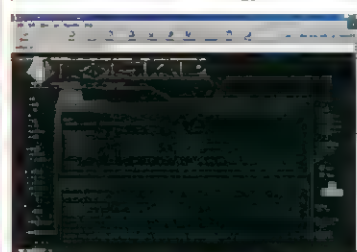
Valószínűleg sokan ismerik közületek Michael Flatley-t, aki az egész világot elkápráztatta kelta zenei alapokra épülő táncoreográfiáival. Mindenki láthatta – a magyar televízióban is bemutatták – a Lord of the Dance című világszerte nagy sikert aratott előadást. Aki szereti a régi írt, skót, kelta hagyományokon alapuló zenét, és a látványos, zenés-táncos showkat, az valószínűleg szívébe zárta Flatley magávalragadó, dinamikus előadásmódját, aki meg még nem ismeri, annak itt a jó alkalom, hogy ellátogatva a www.lordofthedance.com címre megismerkedjen vele.



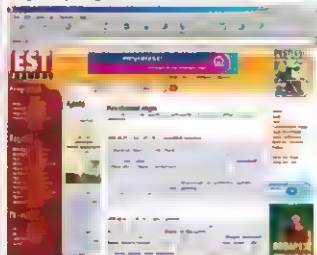
Találhatunk itt zenét, képet a showról, Flatley új projekteiről is információt kaphatunk, sőt, állítólag magával Flatley-vel is chatelhetünk.



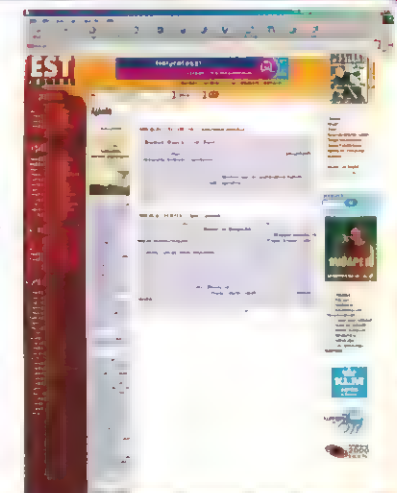
Bár itthon még meglehetősen gyerekcipőben jár az Internet, az online játékok igen népszerűek. Köztük is kiemelt helyet foglal el a Carmack neve által fémjelzett Quake 1-2-3 és a Blizzard sztráprogramja a Starcraft. Mindkét játékkal foglalkozó igen tartalmas és színvonalas oldal a www.mportal.c3.hu. Még ugyan nem tartunk a külföldi, akár több tízezer dollár összdíjazású bajnokságoknál, de ők is szerveznek bajnokságokat mind Quake 1-2-3 mind Starcraft oldalról. A díj többnyire az elismerés más játékosok szemében, de ugye aki a kicsit nem becsüli... Különböző módon bizonyíthatja mindenki rátermettségét, akár egyéni akár csapatjátékokban. A fórumokon mindenki megtalálja az orvosságot a problémájára akár technikailag, akár taktikailag. Ahogy megjelennek, azonnal letölthetők tőlük a legfrissebb patchek és demók, de itt található magyarországi vagy a külföldi sztrájátékosok legjobb mérközéseit is, valamint LAN partikra is lehet náluk jelentkezni ha éppen úgy gondolja valaki, hogy már elege van a netes lagokból és hálózatban is kipróbálna tudását. A Real Chatban pedig elmondhatod ami a szívedet nyomja.



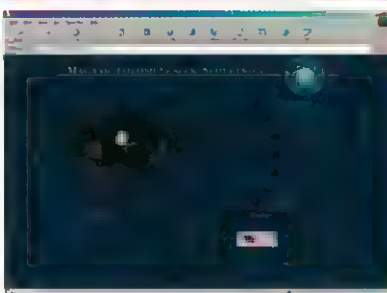
Ha már végképp nem tudunk mit kezdeni magunkkal otthon, többnyire elmegyünk a haverokkal, vagy az éppen aktuális barátjainkkal valahova, legalábbis általában ez a bevett szokás. A nehezebbik kérdés inkább az, hogy hova is menjünk, hol van olyan program, ami minket is



érdekelhet. Nos ebben nyújt segítséget a www.est.hu, ez a hasznos oldal, ahol az összes aktuális programot megtalálhatjuk. Szórakozóhelyek, koncertek, színházak, mozik, kiállítások, múzeumok, de még a televízió műsor is megtalálható itt, úgyhogy van miből csemegézni a kultúrára éhes nagydéműnek. Ezen kívül hirdethetünk is itt, ha éppen erre van szükségünk, vagy mások hirdetéseit olvashatjuk, ha éppen mi keresünk valamit. Az oldal érdekessége, hogy adatbázisa régiókra osztott, ami jelentősen megkönnyíti a keresést. Egy zűrösre tervezett hétvége előtt érdemes itt is körülnézni, hogy "nehogymá" kimaradjunk a jóból!



Gondolom, nem év vagyok az egyetlen, aki szereti a művészi képeket, és ezalatt nem feltétlenül festményeket, vagy rajzokat értek, de fotókat is. Persze a nagymamáját-nagypapáját bárki le tudja fotózni, de egy jól eltalált, mondanivalóval, tartalommal bíró fénykép már sokkal inkább művészi körökbe kívánczik, mint az otthoni fotóalbumba. Kis hazánk jeles és kevésbé jeles fotósainak munkáit tekinthet meg a www.webdesign.hu/mtsz oldalon, ahol nemcsak hogy hatalmas mennyiségű alkotást láthat, de ha a nézegetésnél jobban érdekel a téma, itt olvashatsz a fotóvilág híreiről is vagy akár saját képeiddel indulhatsz különböző pályázatokon. Ha meg nincsenek képeid, akkor itt kapsz információt arról is, hogyan válhat belőled is profi fotóművész.

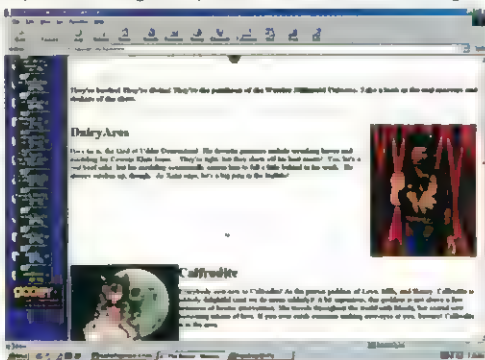


Mióta a Net oldalainak száma túllépte az emberi ésszel még átlátható mennyiséget, dúl a toplista-mánia. Az ilyen toplista-oldalak látogatottság, vagy szavazatok alapján, esetleg totálisan szubjektív módon sorrendbe rakva ömlesztik elének az egyes kategóriákban legjobbnak ítélt linkeket. A legnagyobb magyar toplistagyűjtemény a <http://www.top100.hu> címen érhető el, és több, mint 300 listát tartalmaz (ebből 22 magyar, jellemző a hazai net-kultúrára, hogy szinte kivétel nélkül szex-site-listák). Elsősorban a naponta újuló szavazások listáján lelhetünk érdekes oldalakra, de megéri hosszabban is böngészni az oldalon, nagyon furcsa dolgokat találhatunk!

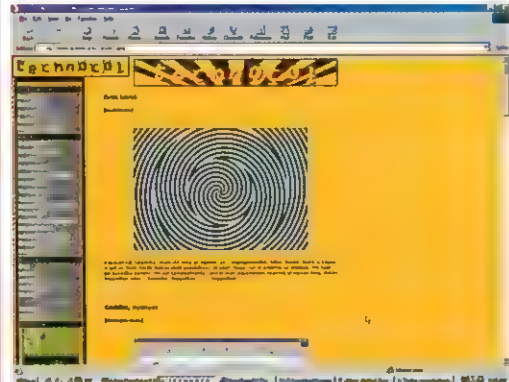


Kret.net

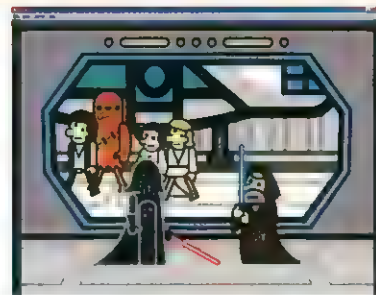
Már-már szakmai ártalomnak számít nálunk, hogy a neten jártunkban-kel-tünkben betérjünk azokba a virtuális kis karámokba, ahonnan hangos tehén-bögés csalogatja a gyanútlan szörföst. A www.warriormilkmaid.com nevű legelőn azonban megdöbbentő házigazda várt bennünket: Xena, a harcos fejő! Sajátos kis fantasy világa mintha egy kicsit emlékeztetne barbár név-rokonára, azzal az apró különbséggel, hogy itt mintha az egész kissé marhaság lenne (szó szerint). A site részletes útmutatót tartalmaz a jó és rossz (de mindenképpen ökör) istenek világához (Califroditétől kezdve Moose-ig bezárólag), megismerhetjük a harcos fejő kalandjainak immár tő(s)gyökere-s szereplőit, és nemkülönben már három részen keresztül izgulhatunk érte sajátos képre-gényekben, amik kivétel nélkül így kezdődnek: "Hol stein, hol nem stein.."



Nem tudom, hogy a fiatalabb nemzedéknek mond-e még valamit a Techno-kol Rapid név. A jeles szocialista gyártmányú ragasztó gyakorlatilag a hetvenes-nyolcvanas években monopolhelyzetben volt a magyar ragacsok piacán. Ugyan a jellegzetes piros fémtubus tartalmával gyakorlatilag semmit nem lehetett megragasztani, ellenben számos más felhasználási módja is volt. Csak kettő a Fábry-féle definíciókból: mivel megszáradva enyhén gumiszerű állapotot öltött, isteni fikuszt lehetett készíteni belőle, orrban való viselésre (KGST body piercing), továbbá mivel gyakorlatilag minden iskolás gyermek megette (enyhén csipős, de mindenképpen egyéni íze volt), az akkori negyedikesek ezzel szereztek első "pszichoterikus" élményeiket. Online valami hasonló várja a www.technocol.hu portálra látogatókat. (Hogy fikusz vagy pszichoterikus, azt mindenki döntse el maga, de hogy enyhén csipős, és min-denképpen egyéni, az már egyszer biztos!) Kicsit ne-héz lenne megha-tározni, hogy ugyan miről is szól ez az oldal, de a szerzői szemlá-tomást nagyobb tételt szólnak be magukba oldaluk névadójából, amikor frissítik.



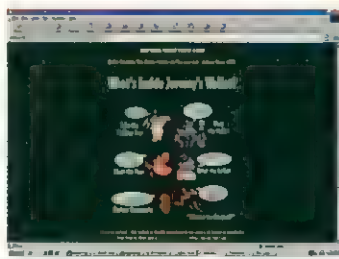
Még ha alkalmasint Sötét Ár-nyak is vetültek rá, a Star Wars-mánia még mindig töretlenül tombol, és néha a legext-rémebb formákban ölt testet. Amikor az ember a net háborgó hullámai elől menekülve hor-gonyt vet a www.dudestudios.com nevezetű kis portal kikötőjében, tulajdonképpen még mit sem sejt: úgy fest a



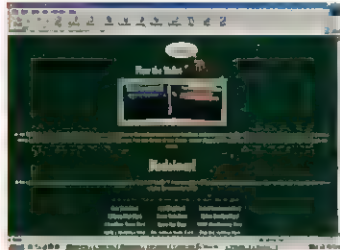
dolog, mintha egy teljesen szabályos, ámbátor kicsit minimal art stílus követő amatőr rajzfilmstudiónál ért volna révet, amely egyébként büszkén hirdeti magáról, hogy a Macromedia alkalmasint a nap site-jává választotta. A stúdió a nehéz gazdasági helyzet miatt jelenleg egy Rich Cando nevű arc one-man-showjaként üzemel, és fő profilja Gnarlyville két gyanús lakója, Earl és Osgood kalandjainak feldolgozása 10-15 másodperces kis Flash animációk formájában. A stúdiót azonban nem ezek tették világszerte ismertté, hanem kétségkívül legnagyobb projektje, a Star Dudes: The New Dude. Ez természetesen nem más, mint a '77-es első Star Wars-film "dude-izál" változata, amelyből nemcsak az derül ki, hogy miért nevezik a stúdiót ezen a furcsa néven (az összes karakter szövege kizárólag "Hi, dude!" és "Help, dude!" megnyilvánulásokból áll, leszámítva Chewbaccát, akinek "Grrroarl" -t juttatott a dramaturgia), hanem az is, hogy megfelelően zseniális ember két percben is el tudja mesélni, amit az a szerencsétlen Lucas csak három órában tudott. (Jó, hát egy "kicsit" vágott változat, de minden fontosabb jelenet benne van!) SW-fanok a mintegy fél megányi animáció letöltése után egyszerűen sikoltozni fognak a röhögéstől. Mr. Cando töretlenül folytatja a munkát, legújabb nagyszabású projektjének bemutatója májusban várható, a címe Bad Dudes Strikes back. A site láttán el is éreztettünk irányába egy e-mailt, amelyben Robin Dude néven arról érdeklődtünk, hogy ha az nem túl crude, várható-e a jövőben néhány nude dude, de egyelőre még nem válaszolt.



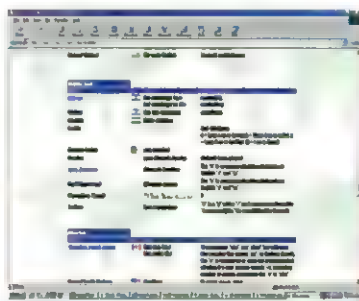
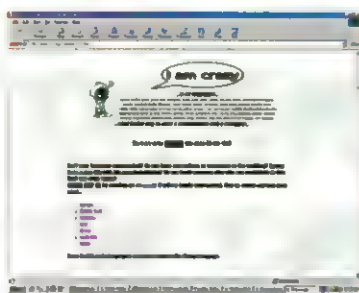
Az internet kapcsán számos égető kérdés merül fel a laikusokban és hozzáértőkben egyaránt, de a legégetőbb kérdések egyike kétséget kizáróan az, hogy "Mi van Jeremy pénztárcájában?" (Mindenekelőtt nem árt szembesülnünk azzal a ténnyel, hogy Jeremy pénztárcája talán a legregébbi buksza a neten, lévén 1995 van online.) Mint a hasonlóan világrengető kérdéseknek általában, ennek is megvan a maga személyre szabott kis honlapja a <http://home.inforamp.net/~xeno/wallet/> címen, ahol a szörfözők naponta értesülhetnek róla, hogy tényleg: mi van



Jeremy pénztárcájában? Mikor utoljára arra jártunk egy csomó minden volt: részletes turné tehetünk a kicsiny börszűtő zegzugos hajlataiban és rácsodálkozhattunk az ott lapuló TB-kártyára és hasonló izgalmakra. A site egyébként a biztonságos szex élharcosa is egyben, ugyanis guminőhöz is óvszer használatát ajánlja.



Ha az ember ilyen rovatot ír, akkor néha benne is óhatatlanul felmerül, hogy kétkedik a szellemi képességeiben. Konkrétan: nem egészen érzi normálisnak magát. Sőt, néha muszáj megosztania eme megfigyelését az öt körülvevő világgal, amiben ugyebár néha nyelvi nehézségek gátlójak. Az interneten erre a problémára is van gyógyír, ugyanis a www.pvv.org/~davidn/crazy.html alatt nyíló kis nyelvi laboratórium segítségével összesen 82 nyelven közölhetjük a világgal: "Hülye vagyok!". A világnyelvek mellett (urdu, osztyák, chinook eszkimó szleng, stb.), természetesen a magyar megfelelő is szerepel, az angol anyanyelvűeknek kiejtési útmutatóval. Utóbbi lehetőséggel csak akkor támadt baja a szerzőnek, amikor az egyiptomi hieroglifákat próbálta visszaadni.

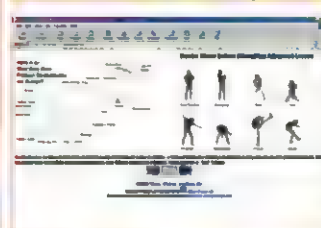
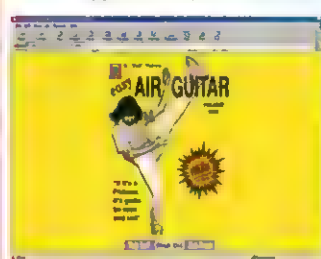


Most már szinte biztos, hogy létünk nem múlik el nyom nélkül! Köszönhetően az 576 Kbyte Csevegőjének új taggal gyarapodott a matematikai anomáliák népes tábora: a "mi nagyobb, a 4 vagy a 6" probléma rejtélyét ma már korunk legnagyobb elméi kutatják elmélyülten, és talán nincs



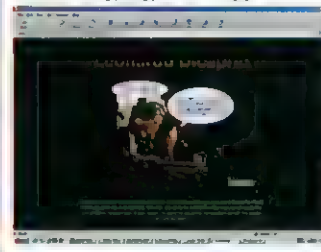
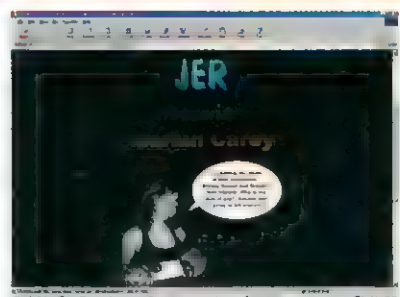
messze az az idő sem, amikor tudományegyetemeinken megnyílnak az első önálló tanszékek is, amelyek kizárólag erre a témára fognak koncentrálni. Mindenesetre hivatalos website-ja már van, amit a www.extra.hu/nyegyvshat/ cím alatt lel az arra vetődő vándor. A készítőit saját bevallása szerint nem a tudományos hírnév, hanem az 576 aktuális számának enyhe késlekedése feletti hiányérzet késztette a honlap létrehozására (amitől pár másodpercig erősen gondolkodtunk rajta, hogy nem kéne-e egy kicsit meghekkelnünk az egész extrát), mindenesetre az oldal tartalma mindenképpen igényes. Van például mindkét oldalnak fan klubjai, ahová csak alapos indoklás után csatlakozhat egy újonc (bár az opportunista 4-6 nézet híveit szerintem méltatlanul mellőzték), továbbá többek között egy Karel Gott MP3 is...

"Mindenki lehet sztár. Legalább 15 percre!" - állította Andy Warhol, és ez kétségkívül igaz. A sztársághoz vezető legkönnyebb út a rockzenén keresztül vezet, különösen most, hogy végre a nagyközönség előtt is egyre ismerőbb a léggitár, amelyről a www.mirrorimage.com/air/ címen szerezhet



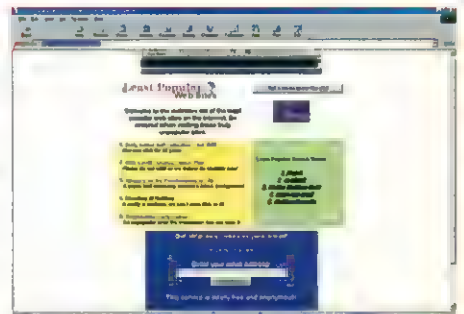
bővebb információkat Jimi Hendrix minden kései követője. Itt először is Bud Philson a cég jelenlegi elnöke mutatja be a legendás Philson Strato-blastert. A cégalapító Jack bácsi 1951-ben kezdte gyártani egy kis Maine állam-beli műhelyben a misztikus hangszert, kizárólag az Egyesült Államok és Kanada legtisztább minőségű levegőjéből. A hangszer azóta folyamatos fejlesztésekkel nyerte el végleges, mai formáját. A zenei képzettség egy mai rocksztár életében gyakorlatilag felesleges sallang: ennél sokkal fontosabb az image! A gitár alkatrészeinek mélyreható ismeretése mellett a site-on részletes útmutatót is kapnak a színpadi viselkedéshez mindazok, akik Fenderjeiket tüzzre vetve beálltak a léggitár hőseinek egyre bővülő táborába.

Az interneten fellelhető web-lapoknak egy egészen speciális részét képezik az ún. celeb-oldalak, amelyek tartalmát teljes egészében valamilyen hírességnek (pop-sztárnak, színésznek, netán pornóhírességnek vagy a kicsi Vuknak) szentelte a rajongó alkotó. Aztán ezen a szektoron belül is van egy egészen speciális rész, amikor is a tartalom hasonló a többihez egy-egy hírességgel



foglalkozik, csak a honlap alkotója éppenséggel NEM rajong a vizsgáldása tárgyáért. Vagy legalábbis nem különösebben... Na, ilyen site-ok üzemeltetőinek egyik kedvenc találkozási helye a www.nexus.carleton.ca/~cliff/celeb/celeb.html oldal, ahol a hét sztárja most Mariah Carey Britney Spears és valami Brandy levágott fejével, de természetesen volt már David Hasselhoff és Leonardo is...

A honlapgyártóknak magától értetődően a kedvenc szórakozása, hogy megszavaztatják a gyanútlanul odátévedőket, hogy mennyire érezték jól magukat. Ez a tendencia természetesen magával hozta a toplisták rákos daganat megsejényítő mér-tékű



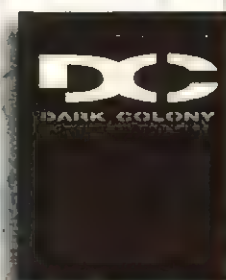
elszaporodását, sőt, hovatovább már olyan top-listák nyílnak, amelyek a top-listákat rangsorolják. Mi megtaláltuk a legtopabb top-listát a www.jarusa.com/popular/ címen, ami ebben a műfaj-ban teljesen új vizekre evez: a legkevésbé látogatott honlapokat tartja nyilván. Szinte egyeduraikodó a versenyben a különféle emberek köldökében összegyűlt dolgokat bemutató site (ezt 15 éve nem látogatta meg senki), a második helyet pedig Milli Vanilli énekleckéje birtokolja, de szoros versenyben követi őt az élet értelmetlenségét bemutató site, amelyen egy fekete labda pattog egy fekete háttér előtt. Szintén rangsorolva vannak a browserekben legkevésbé keresett kifejezések: a héten az első két helyért késhegyre menő harc dúlt a "jfeieh" és "neoihoji" között, viszont halálos biztonsággal tartja bronzérmes helyét "Walther Malthau meztelenül".

MOST HIHETSZ A SZEMEDNEK:



Keress a számítástechnikai üzletekben!

TÉNYLEG CSAK ENNYIBE KERÜL!



2999,-



3999,-

A Sold-Out termékek kizárólagos magyarországi forgalmazója a Comgame-576 Kft.

A feltüntetett árak az áfa-t is tartalmazzák.

CseVegő

Csevegő
(Dizájnos főcím. Majd később meg-magyarázom.)

Halál a Del billentyűre!
Ez meg nem köszönés helyett van, csak egy szimpla vélemény kinyilvánítása. Kedvenc gombomat ugyanis teljesen automatikusan szoktam nyomkodni, mintegy beépített reflexként, és most, amikor megpróbáltam kis csokrévét kötni jelen levelezésünk jelöltjeiből, sikeresen és véglegesen kigyilkoltam vele egy teljesen jó levelet. Pedig első osztályú darab volt: elképesztően hosszú, csak elvétve tűntek fel benne számítógéppel kapcsolatos témák (minek az...?), és tök jókat kérdezett az ember. Például érdeklődött, hogy nem-e lehetne-e olyan rovat, amelyben George Washington gyermekkorából származó történeteket mesélgetünk. Utólagos elnézést mindenkitől, mert ugyan elég gyakran használok ezt a meghatározást, viszont elfelejtettem megmagyarázni, hogy mit is jelent: a mellébeszélés klasszikus definíciója. Eredete Mark Twain írói munkásságában keresendő: a jeles jenki tollnoknak volt egy "Megható történet George Washington gyermekkorából" című novellája, amelyben az író nekifog egy elbeszélésnek, de mivel közben állandóan megzavarják különféle házaló ügynökök, totál elfelejti, hogy miről és mit is akart írni, mint azt a novella végén töredelmesen be is vallja.

Párbeszédben kifejezve:

- Nem tudod, hány óra van?
- Igen, én is utálok ezt a rohadt esőt.

Nem vitás, hogy a műfaj koránzatlan királya TJ koma, bár asszem én is jelentős eredményeket érek el, különösen ha valami igazán kínos baklövést próbálok megmagyarázni. (Példát nyilván már látatok, lesz most is.)

Egyébként sziasztok! Csapjunk bele a levelekbe:

Csalamádé

Hell, oh! (<- mi Magyarország ma?) Amúgy meg szegasztok, fiúk. Szóval tök jó volt, amikor már másfél hónapja megváltóként vártam az 576omat, ami kihúzott engem ebből a kultúrmo-csokból (a 71 7es -sel és a rockkal együtt, ja, meg a #debrecen IRC csatival (na fene, mennyi minden van... :)), amivel nap mint nap találkozom az utcán ill. bárhol, de azért csak megjött...

Megpróbálok most kevesebb szót kipréselni magamból, mint múlt hónapban! Tudjátok, én vagyok a múlt-hónaptól rendszeres levelező partnereitek! (Bár ez a partner szó a dolog 1 oldalúsága miatt eléggé erős, de8.) Megnéztétek a tehenes kurzorokat? (Természetesen. Besoroltuk gyűjteményünkbe, amely tehenes témában kétségkívül a legnagyobb a világban. 2002-ben országjáró vándorkiállításra indulunk vele, amelynek helyszíneit a Független Kisfarmer Párt választási hadjáratához igazítjuk. Ha valamelyik település

passive/aggressive

egyik felén dr. Fradi József elnök felkapaszkodik a hordójára, mi azonnal megjelenünk a túlvégen a kis sortimentjeinkkel – aztán majd bemonthatja a közszolgálati, hogy melyik rendezvényen volt több marha.) És a tehénbe oltott söröshordót? (Hát azt nem találtam. Pedig a vándorkiállítások biztos hajnalig tartó vidámságba torkolltak volna, amikor megfejem!) mert akkor figyelhetett volna egy sörhasú sznob tehén az egyik sorba' a csevi közepén (Pihál Erre varjatok gombot!) de legalább remélem jót röhögtek rajta... különben is, ha a csevice be akarnék kerülni csak ennyit írni: 'Viszek MINDENKINEK 1 rekeszt a kedvenc söréből, ha beraksz a csevicebe (ja, és meg mondd, hogy hol van a szerkesztőség)!!!!' üdv Ped-o-Phil aka PhilOh' v. olyat, hogy 'Rájöttem életem értelmére!!!! Minél több embert beszélek rá arra, hogy FIZESSEN EL! AZ 576Kbyte-ra!!!! S. TinkR' ill. 'Hil Te tudod, hogy Májké Dzsekszon férfi-e vagy nő? Ha igen kérlek válaszolj, vagy különben hülyén halok meg!!!! DA BLABLABLÁB.LALA' Úgyhogy, most is ki lehet hagyni a levelet a cseviceből! (Hogy meggyőztem magam! :)) (Jól csinálod. Látnom önálló cselekvésre sarkalló tevékenységem ha lassan is, de azért biztosan meghozza gyümölcsét. Idővel kicsit ugyan sok lesz a magában beszélő ember az országban, viszont én kedvemre lustálkodhatok.) Nem mondtam múltkor, hogy CoVboyt védjem, hogy a CseVegő akkor lenne ego, ha e neve CoVego vagy egyenesen CoVegO lenne... :D (Ezenkívül még jópár dolog van, amit nem mondtam, pl. az alábbiakat sem... :) ***** életbe, fiúk, én tényleg előfizetnék, de 1 kertes ház postaládájával van 1-2 gond: 1) kilopják belőle az újságot (kedves Mberké) 2) sz**** ázik (ami mondjuk nem egy előny...) (akár többszörös nylon borításon keresztül is) 3) amúgy is a posta néha 'elfelejti' kihozni, mert már volt 'szerencsém' ezt megalapoztatni >:((sőt egyenesen a postás nyúlja le!) Úgyhogy rendszeresen veszek titeket, többet fizetek, mintha előfizetnék, és a RivaTNT2-t mégse én kapom! Pihál Hmpfha (Kretén(tm)) !! >:(!!! Ti meg itt szívatjátok az Mbert, hogy mé' nem, aztán vki még öngyilkos lesz a bűntudattól... :) (felelősségteljes a ti szakmátok!) Ennyit a rohadat kapitalizmusról... :) Egy kupon az újságba ilyen szempontból jobb lenne, de arra meg bélyegyet kell venni, + tökörszini vele 1 csomót, (és hát 1 1'i olvasónak, erre nincs ideje :D). És egyébként is a célt EGYÁLTALÁN NEM szolgálná. Mondjuk az Mbernek van havonta 800-a, de egyszerre 7000... Az egész éves gázszámlát se egyszerre fizeti az Mber. És különben is nem is jött el izomagy csávókátok hozzám! Ha! (Mondjuk a

nő se... :") (Aggudalomra semmi ok. Izomagy meg fog érkező, csak mostanában soka dolga, de mindenképpen megy. Hihetetlenül hatékony rábeszélőkével rendelkezik: akiket eddig megpróbált rávenni az előfizetés misztikus lehetőségének a kihasználására, a párhetes kórházi ápolás után azonnal igénybe vették ezt az önkéntes akciót.) Disclaimer miért nincs az újságban? nem félték attól, hogy 1esek szellemi (ne adj isten fizikai) sérülést szenvednek (ahogy vki mondotta volt 'Martin búrja, ill. a belőle kiáradó szellemiség', úgy hasonlóképpen ti is vkit az örületbe kergethettek, v. összetörtek a billentyűzetet ill. a fejüket, mert nem megy az, amit a ti írt a cikkben!... (még egy hónap WC fogság! :) (az utolsó oldalra odafele... :) (v. van, csak nem vettem észre?) (Már TJ vagy a WC?) Ez a történelmes dolog (Porsche + forma1 történet) jó ötlet, legalább némelyek alapműveltsége (ha mástól nem is) nő. :) (Nem biztos, hogy ez feltétlenül hozzátartozik az alapműveltséghez, de szerintem Spec-trum- és Zsebtétét játszani egyszerű.) Bár még mindig nem tudom, hogy mér Kbyte, de már belenyugodtam... :) Járak kelek a neten, és hogyhogy-nem, a www.warez****.com/?darksun-ra jutok... OTT találtam meg CoVboy kedvenc bannerjét: Watch her ***! + ehhez hasonló felirattal a köv. címre mutat: www.s****nude.com csak hát a suliban annyira nem lehet netezni, OLLLLLYAAN L-A-S—S—U, hogy az elviselhetetlen... úgyhogy nem l'om feldobni a napod... :D Ó, köszi nem szükséges. Vannak nekem saját jóakaróim is, akik befizetnek engem különféle online izgalmakra: napjában kapok két-három e-mailt Jane, Tammy és hasonló nevű lánykáktól, akik különböző hot site-okra invitálnak engem, ahol feltehetően legtitkosabb vágyaim. Miután kiváltottam a némi dollárú rúgó hozzáférést, teljesen free lesz minden. (Még nagyobb jóakaróim hasonló témakörű honlapokon jelentették ki, hogy ilyen stílusú szórakozásra vágyunk, csak oda John, Tommy és a többiek invitálnak...) Köszönöm mindenki fáradozását, aki szívén viseli szexuális látóköröm szélesítésének nemes ügyét. A pakkbán most csak 2db .NFO (amolyan crackteam beütését), amit DOSos editorral (v. legalább is MS Line Draw -val nézzetek meg!) most nem csomagolom őket SFX Rarba, hátha lesz visszhangja... :) Nem muszáj elolvasni, elvégre az is biztos, hogy csak olyan leveleket kaptok, amivel napokat tökölt a tisztelt szerző, így ez is csak 1 a sok közül. én élveztem, amikor írtam. Na de mostanra ennyi elég lesz. Béke veletek, Mart8) (aka BJMartin) Az NFO-file király volt, de négy pontos betűkkel sem tudtam benyomni ide, tehát sorry. Viszont jót csevegtünk a világ dolgairól.

Mandiner

Szeva CoVboy! Na, ez Neked való gondolatsor! Hibátlan, nem? Üdv.: Karesz "Egy érdekes gondolatsor az életről. Szerintem így jobb lenne! A legmocskosabb dolog az életben a vége. Vagyis kemény egy dolog. Elveszi egy csomó idődet és mit kapsz a végén? Belehalasz. Ez lenne a jutalom? A halál a bónusz, vagy mi? (Még lehet. Meg kell próbálni rászorozni a pirosra – akkor vajon mi lesz?) Azt hiszem, hogy pont fordítva működik ez az egész. Meghalni kéne először – letudni rögön. Aztán jönne az öregek otthona. Ha már eleget fiatalodtál, akkor onnan kirúgnak. Kapsz egy aranyórát. Dolgozni mész. Ledolgozol negyven évet, amíg végre elég fiatal vagy ahhoz, hogy visszavonulhass és élvezd az életet. Bulizol, piálsz, kipróbálsz a kábítószeren. (Előfizetsz az 576-ra?) Közben felkészülsz az iskolákra – egyetem, középiskola, majd az általános. Utána kiskölyök leszel és annyit játszol, amennyi csak beléd fér. Nincsen felelősség egyáltalán a válladon. Aztán bebújsz egy kellemes, meleg helyre, ahol lebegve töltöd az utolsó kilenc hónapodat és alaposan kipihen magad. Végül pedig egy hatalmas, eksztatikus orgazmusban ki-műlsz a világból... Nem rossz. Régebben ez "Az élet tel az a baj, hogy előre kell élni, de csak visszafelé lehet megérteni" ki-vitelű házi bölcsességgé volt közismert. E velős kijelentést tartalmazó szöveggel egyébként a nagyik előszeretettel díszítették a konyhai sütőgőz feletti részt (tudjátok, ott, ahol egy kicsit már lejött a tapéta vagy nagyon látszott, hogy itt egyszer már felrobbant a székelvénykőszorta a kuktában) – azóta nyilván valaki kiZiPelte a dolgot. Tényleg van valami a dologban, szóval tegyük közkinccsé! (Mondjuk már régen az, de hátha valaki még nem ismeri...) Mellesleg nekem önös érdekekből is sokkal jobban tetszene, ha így mandinerből működne a dolog: Igaz ugyan, hogy az 576 előfizetéseket nyilván UTÓfizetésre kéne változtatni és a gazdasági célszerűsége is megkérdőjelezhető annak az eljárásnak, hogy előbb elküldünk egy évnnyi 576-ot, az utófizető pedig majd az év elején kifizeti visszamenőleg, továbbá Hírek rovatunk is Nosztalgiahullámmá avanszalna – ellenben a Tipp Mix legalább végre egyszerű halálos biztonsággal találhatná el, hogy a következő (vagyis előző) szám mikor jelent meg (fog megjeleni)! **Klasszikusok** Van egy pár remek kis témánk, amiket emlékeztetem szerint már többször is lezártunk "egyszer-s-mindenkorra", de mivel még mindig jelentős részét képezik a leveleiteknek, a lelki sérüléseket megelőzendő, újra és újra felvesszük őket. (A CsevegMi arról szól, amiről akarjátok.) Tehát akkor most még egy tiszteletkór a legnagyobb klasszikusoknak: 4 vs 6 és Karel forever! – de azért vannak még

egyéb visszatérő témáink is, rögön két jeles levélíró tollából. Üdv CoVboy! (asszem így van a shift) (Nyomod meg nyugodtan mindet, úgyis értem!) Képzeld, megjelent az új 576! Még csak máj. 26. volt, amikor a hadtápfelölő édsanyám ledobta az asztalomra (dobálni egy ilyen sajtóremeket, pha). Kár, hogy csak az áprilisi szám, de legalább van! Egyetlen problémám akadt: nem tudom egyszerre olvasni a lapot a réty-, izé, toaletten és Karel Gottot halgatni a Winampon. Csak tovább mérgelt fent nevezett rokonom, amikor elmesélte, hogy ő kint vehetett volna egykoron kitűzött és póltól a könnyűzene Beethovenjének képmásával, de nem tette. (Hát ez a Beethoven egy kicsit azért húzós volt: ő ugyanis süket volt és remek muzsikát alkotott, míg Gott apónál pontosan a fordított a helyzet. Persze az sem kizárt, hogy a tót csalógány az elkövetett "zenéjével" egyenesen a teljes halláskárosodás után vágy felkeltését szerette volt elérni, csak ezt ugye a biztosítótársaságok miatt nem szabad nyilvánosan propagálni...) A jogdíjjal kapcsolatban: csehszlovák állam ugye már nincs, tehát komoly konfliktus oka lehetne a csehek és a szlovákok között a pénz elosztása. Valószínűleg az összeg gazdasági nagyhatalommá tenné az egyik országot, elég indítékot szolgáltatva a harmadik világháborúra. (Nézd, Karel létezése szerintem már önmagában is casus belli, és mellesleg az a gyanúm, hogy a tervezett németországi koncertkörútját sem igazából anyagi okokból mondta le, sokkal inkább azért, nehogy a germánoknak hirtelen megint eszébe jusson a Szudéta-vidék...) Így mindenki jobban jár, ha nincs ilyen jogdíj. Vissza az újságra: örömmel figyelem, hogy kis sárgakeretes rovatotok a Cseviceben komoly konkurenciát teremt az eddig egyeduralkodó Dizájn Centernek, így elkerülve egy komoly monopólium- és trösztpert. (Ilyesmiről természetesen szó sincs, de már maga a tény, hogy a Mester viselt dolgaihoz hasonlítottad szerény kis próbálkozásunkat, már komoly elismerést jelent. Talán mégsem tűnünk el nyomtalanul, és az egyetemes hülyeség egyszerű műzeumában lesz egy téglánk?!) netán elneveznek rólunk egy komplett piszoárt?) Más: Septerra Core leírás lesz? Vagy mostanában inkább a FF8 köt le? :) (Az utóbbi. Szerintem még nem foglalkoztunk mélységében az FF8-cal.) És végül szeretnék hozzászólni a 4=6 vitához, bár már későn. Gépem és a C64 teljes kapacitáson számolt egészen mostanáig, az eredmény meglepő: 6=4+2 Irjuk be az előjeleket: +6=+4+2 Emeljük ki az előjelet: +6=+(42) Egyszerűsítsünk egy +szal: 6=42 Ez magáért beszél. COVBOY, MEGTALÁLTAD A KÉRDÉST!!! Leborulok szellemi nagyságod előtt, (Tsss, inkognitóban vagyok! Kelj fel és járj...) és köszöne-

tet rebegek, hogy részese lehettem a Kérdés megfajlásának. Douglas Adams megtalálta a Választ, és te megfajlítottad, mire is vonatkozik az. Korábban is csodálkoztam fenomenális jóstehetségeden (bár ez nem a megjelenésekre vonatkozik) (— haha. Ez mélyítés volt, de legalább szépen lett elsütve. —), de ez mindent megmagyaráz. Te nem ember vagy! Hanem az evolúció csúcsterméke, a lény a magasabb dimenziókból, egy többmillió éves program végső termékkel! Amiatt ne aggódj, hogy a lottót és a megjelenést még nem egészen 100%-osan tudod. Még egy ilyen hosszú idő sem elég a programozóknak a tökéletes munkához. Epedve várja az első bugfixet: Dirk (de nem az!)

Dir K, úgy érzem, hogy a fentiekben feltaláltunk egy alternatív levelezési módszert: te előadtad a válszokat, én pedig menetközben feltettem az aktuális kérdéseket, tehát a végére nem is maradt semmi dolgunk – erre viszont inni kell! Izé: írni...

Hi CoVi
 Én vagyok az, CWorm... Múltkor megígérted nekem, hogy írni fogok az áprilisi 576-ról. Na, akkor lássuk! Megjegyzés: a megjegyzéseket úgy írom le, ahogy eszembe jutnak, úgy biztos, hogy nem hagyok ki semmit. Lássuk a Messiah cikket. Először is, elég időtlennek tűnik, hogy a "kurvák" szót asszem háromszor is használod, a "sz*r"-t pedig már inkább a "pelenka tartamának" tituláld... Na jó, ez még nem egy Armageddon.

Nem biza. Egy: a Messiah szerzői saját maguk aposztrofálták a szereplőiket – én csak egy-az-egyben adtam vissza a hiányos öltözetű hölgyek elnevezését. (Az egyik alcím pedig egy Pál utcai fiúk CD címe volt.) Esetleg megkerülhettem volna a pejoratív kifejezést egy "a világ-legősbib-női-mesterségét-űző-hölgy-akinek-szolgáltatásaira-változtatlan-igény-mutatkozik-mióta-csak-a-Paradicsomban-megkóstoltatta-Ádám-mal-az-almát-az-a-hülyep....-őőő-ÉVA-vagy-ki" kitételrel, de hát lássuk be, ez azért kicsit nehézkes lett volna – célszerűbbnek látszott az álszentséget ez esetben feláldozni a világos fogalmazás oltárán. Kettő: a másik négybetűs szó nem visszatérő szereplője a játéknak, azért nem léptem bele. Három: szerintem a hölgyek titulusa lényegesen kevésbé vulgáris a másikonál, már csak abból a megfontolásból is, hogy míg azt állandóan betakarni szeretnék, addig a lányokat pont ellenkezőleg: ki... (Egyéb kérdés?)

Karel Gott. Az előző számban még "isteni", most meg már "szemét". No comment...

(Yes, comment. Ismered azt a kifejezést, hogy "szarkazmus"? Bááá... Most látom, hogy az előző téma fényében talán jobb lett volna valami szinonimát használni, de most már mindegy.)

Az a bizonyos "3-szor is benne van a régebbi számok listája"-effektus, amit mindenkivel hallani. Szóval, ööö... Á, ezt biztos már mindenki jól a fejéhez

vágta, én inkább most nem írok ide semmit.

Ja, helyben is vagyunk: ez kétségkívül e havi sikertémánk, mert a levelek olyan 80-90%-ból az derült ki, hogy furfangos marketing koncepciókkal sikerült felkelteni az érdeklődést a régebbi számaink iránt és a lelkesedés elképesztő. Ha újrasszerű változás állna be régebbi számaink értékesítésében, akkor esetleg még bőkezűbben szórunk ide-oda belőlük – úgyis páran nehezményezték az FF8-ámkfutást... (Esetleg nyerevényjátékot is csinálhatunk belőle egy szép napon: hány fekete lyukak betömésére biztató utánrendelési oldal lesz a következő 576-ban.) Aztán van egy másik verzió is: a klotyómanó gonoszkodott. E misztikus élőlény létezéséről egy ideig kizárólag csak TJ tudott, de aztán egy szép napon megosztotta velünk tudását, most pedig épp itt az ideje, hogy felhívjuk rá a világ figyelmét. Fenti szép naptól fogva TJ egyébként egyre gyakrabban emlegette ezt a misztikus lényt: ha ő úgy emlékezett, hogy megírta a cikket, de én valami paranormális okból kifolyólag mégsem találtam sehol, úgy azt nyilvánvalóan a klotyómanó törölte le. (Bár mindenképpen dicsérendő TJ alapvetően optimista világszemlélete: egyes cikkeknél ugyanis már ő is úgy emlékezett, hogy NEM írta meg, de töretlenül bízott benne, hogy mire kiürítjük ezt a korszót, addigra a klotyómanó elvégzi a feladatot...) Azóta minden olyan dol-

got, ami nem szerepelt az előzetes elképzelésben a klotyómanó csinál, és mi elégedetlen e-maileket eregetünk a klotyomano@freemail.hu-ra. Van még egy harmadik lehetőség: a reklámaidaklonon nincs oldalszám és fejléc, viszont rendszeresen változnak menet közben is, így több-fajta "nyomdakész" változat is életre kel belőlük, szegény nyomdászok pedig Laokoon-csoportként küzdenek a 100 oldalra leadott 103-mal. Aztán néha összecszerelik őket. Negyedik változat: a kettővel ezelőtti számból kimaradt ez az oldal. (A klotyómanó sosem alszik!) Az előzőben tehát bepótoltuk az elmaradást, sőt, rögtön megelőlegeztünk egy pluszt arra a leendő számra, amiből a klotyómanó megint ki fogja lopni az oldalt. Nnna. Mindenki kiválaszthatja a neki tetsző verziót – virágozzék minden virág!

Tudom, hogy mindenki azt akarja, hogy tüntessék el a Csevegő elejétől a téged ábrázoló képet, de szerintem hagyjátok ott :). Gondolom sok munkája van benne a készítőjének, és akkor már nehogy csak pár számig legyen látható. Kevesebbet kell erőlködni, de még így is hosszabb a Csevegő a régénél.

Nemcsak sok munkája volt benne a készítőjének, de nekem is sok söröm a készítőjében! (Ugyanis a gfx-re egy ügyes barterüzlet keretében tettem szert). Egyébként ez az a klasszikus, amivel mostanában a sárba lehet kergetni: miért fáj valakinek az a jó kis dekoráció? Írtam



én valakinek olyat, hogy azonnal cserélje le a honlapja teljes grafikai kinézetét, mert én állandóan vissza akarok jönni, de nekem ez a mostani nem tetszik?! Nem írtam, mert az az ő honlapja – ez meg itt az én kiskertem! Nem kell aggódní, majd hamarosan le lesz cserélve. (Akkik csak a kretén dekorációkat hiányolták, azoknak most mellékelek egyet. Zsebpszter.)

Poszter téma. A tasak hülyeség, amúgy meg lehetetlen lenne kitépni, tehát nem kell (ezt nem azt jelenti, hogy nem szerettem, de már amúgy sincs helyem kirakni az összezet). (Helyes. Régebbi számok még mindig hozzáférhető! FRANKÓ POSZTERMELLÉKLETTTEL! HA KETTŐT RENDELSZ MIND A KETTŐT KIRAKHATOD.)

A végére tartogatom a legrosszabb témát, ami a 100 oldalas 576 óta igen nagy népszerűségnek örvend (?). Ja, még elotte egy kérdés: mit szoktál nézni a TV-ben? (Semmit. Nem nézek tv-t. Leszámtíva azokat az időszakokat, amit kajálással töltünk az általam nemes egyszerűséggel Dög-evőnek becézett éjjel-nappali kajládában – ott ugyanis non stop mennek a kereskedelmi csatornák. Majdnem mindig sikerül elkapnunk a Suhnszet Beach végét és a Vad Angyal elejét. Utóbbiról egyébként magvas eszmecseréket szoktam folytatni a kis vörös lánykával, aki nem csak sok sajtot tesz a cordon bleu-mre, hanem tudja az összes szappanopera szereplőjének a nevét és mindegyiknél izgatottan várja, hogy négyszáz rész múlva kiderüljön az A betűre végződő nevű nő főszereplőről, hogy ő milliomos, és -az O betűre végződő férfi főszereplő elnyerje méltó büntetését. Elképesztő. Jó, néha öntetnek van egy kis magyar zenei csatorna is, Fülöppel és a többi jópofával. Arról már kérdezni sem merem...)

Naszóval. Régen mindig arra panaszkodtak az írók, hogy kevés a hely, most meg már 72-esre kell venni a betűméretet, hogy megtegyen a lap fele 7 sorral (Nézd, roppant hülyén néz ki, ha ugyanakkora betűvel írjuk a főcímet – de tudod mit? Most az egyszerű itt kivétel teszek... Most jó?) 3-szor kell a régi számok megrendelési lehetőségét berakni, jönnek a hardvertesztek, stb... Sokan írják, hogy nehéz megtegyeni egy 100 oldalas újságot. Ez igaz lehet. De akkor miért nem írnak egy játékról hosszabban? (Mert akkor meg az a baj, hogy miért kellett erről vagy arról ilyen sokat írni.) Vagy miért nem szereznek hozzá mindenféle táblázatokat, infotengerrel, vagy miért nem 6 oldalas a Csevegő? :) (A 4 és a 6 órák harca, ugyebár...)

www.extra.hu/nygyvshat... Áá, nincs kedvem most ilyenekkel szórakozni, azt se tudom már, mit írtam az előbb, mert soha nem olvasom el, amit írok el. (Főleg olyat, amit nekem írok.) (Ha. Én is ugyanígy vagyok a dologgal, de nemcsak az e-maileknél... :P). Na, most elolvastam ezt a mondatot, és van benne pár szóismétlés. Nem baj, mindig az első az igazi: az első megérzés, az első

I LOVEYOU, az első írás... Kíváncsi vagyok, hogy a Notepadból Outlook-ba másolt levelem hogyan fog kinézni ott. Még egy utolsó megjegyzés, aztán megyek: MIT SZIDJÁTKOK MÁ' ÖRÖKKE TJ-!?!? Semmit nem ártott senkinek. (Megint egy klasszikus! A kutya nem bánt itt senkit! Maximum a klotyómanó.) Én kiállok mellette. TJ!! Irni fogok neki egy mailt, és megbeszéljük ezt a WC-bezárási dolgot. Majd meglakoltok gonosz tetteitekért (kivéve a Dungeon Keeper-ben elkövetettétek). Épp a 10 perces soundtrackja, vagy mi a Gottja megy itt mp3-ba, bibi! :)

Ideje szétkapcsolnom. Halálán jó a stickdeath.com, állatabb mindennél. Szóval maradok hű előfizető (hop-pá, mingyá elő kő fizetni, és alig van petákom...!!) meg minden. Ha van idő/kedved válaszolni, akkor NEEEEE a Csevegőben tedd meg, ÉRTED?!? NEE ott. És ezt tényleg nem azé írtam, hogy "na, most már biztos benne leszek", hanem tényleg. Na. Utálom viszontlárni ott az emilem, mert olyan szöveggel foglalja a helyet, amit már ismerek: poéntalan, unalmas, és nőveli "hü-de-hülye-ez-gyerek" mutató értékét... Terelgessen megfelelő úton tégedet a csodapásztor!

CWorm

Bocs, de ezt az utolsó bekezdést egészen a nyomásig fehéren tartotta a klotyómanó, így tehát teljesen ártatlannak érzem magam a leveled ide történt belinkelésében. Ha pedig már a linkeknél tartunk: a fentebb említett site tényleg létezik és tárt karokkal várja a látogatókat! Mivel szerzője büszkén állítja, hogy heti látogatottsága KÉT teljes fő (ebből nyilván az egyik ő, az aktuális frissítésekkel, a másik pedig valami szerencsétlen, akit az Explorere egy meggondolatlan félrekatintásnak köszönhetően ide juttatott). Szíven viselem a dolgot, hogy a tömeges érdeklődést a továbbbiakban is fenntartsuk (vagy tűzzünk ki még elérhetetlenebb célt! egy szép napon betoppanjon a heti HARMADIK látogató!) – így tehát csaptam neki egy kis hírverést a Kret.netben. Tessék mindenkinek azonnal elolvasni – mindenki csak azután mehet tovább!

(NAAAA! Nem csálni: mondtam, hogy előbb tessék elolvasni!)

Etalon

Kedves Főszerkesztő úr! Az igazságot megvallva, csak az utóbbi időben veszem az 576 Kbyte-ot, és lenne néhány cheat, amit lehet, hogy már közöltek a lapban, csak az a kiadvány nekem valószínűleg nincs meg! Szóval, a Midtown Madness nevű játékról van szó. A kocskis megszerzésének a cheatjei kellenének nekem! Ha van rá mód, kérem küldje el nekem ezeket a cheateket az e-mail címemre, mert nagy szükségem van rájuk.

Előre is köszönöm: Zakariás

Kedves Zakariás! Remélem látható, hogy igyekszünk a cheateket abban a számban közölni, amelyikben az adott játék leírása van. (Már amennyiben ismert a játékhoz vala-

milyen cheat.) Így tehát nyilván a Midtown Madness cheatek is ott lesznek, ahol a játék ismertetője (nem nyilván, hanem biztos, ugyanis én írtam róla). Felmerül a kérdés: melyik 576-ban volt a játék ismertetője? Én mondjuk tudom, de nem kell azért egy külön e-mailt rám szándékolni, hogy megkérdezz: mivel e-mailt küldtél, nyilván van Internet-kapcsolatod, tehát nyugodtan géped be a kis Explorered-be, hogy www.576.hu, ott kattintsál az 576 újságra, ott a tartalomjegyzékekre és már meg is van a keresett információ. Többek között PONT ilyen informatív célokat szolgál a mi kis szerény honlapunk. Használd egészséggel!

Persze előfordulhat az is, hogy nem találsz valamit a honlapunkon. Akkor sincs veszve semmi! Ugyan lépél már fel egy keresőre (Yahoo vagy AltaVista vagy akármi – de ha ezek végképp kínaiul vannak, akkor ilyen vészhelyzetekben segíthet a kis Explorered Keresés nevű ikonja is), és ugyan géped már be keresendő cuccnak, hogy "Midtown Madness cheat". Csodát fogsz látni... Ez a két kis apró információ teljesen ingyenes, külön nem is kell érte fizetni, és melegen ajánlott mindazoknak, akiknek hasonló problémák felmerültek esetén az az ötlete támad, hogy e-mailt írnak CoVboy apónak. Hessegesék el maguktól ezt a gondolatot, és használják egészséggel kis tanácsaimat...

I love you

Nyilván mindenki hallott már erről a remek kis vírusról, ami ugyebár e-mailben érkezik hozzád "i love you" subjecttel. Hála a jó öreg tömegkommunikáció sajátosságainak, a médianak szenzációkra van szüksége – ha pedig nincs, akkor majd csinálnak. Így tehát a kereskedelmi tv-k és rádiók hírműsorainak köszönhetően boldog-boldog-talan nap mint nap friss információkkal gazdagodott a "számítógépek millióit (vagy legalábbis tízszer annyit, mint amennyit a konkurens csatorna mondott) megfertőző gonosz vírus tombolásáról" és élő egyenesben élvezhette, amint egy anti-terrorista kommandó lecsap a Fülöp-szigetekről származó szerzőkre. (Az például nem volt ilyen publikus, hogy már megint felemelték a benzin árát.) Hát az mondjuk magától értetődő, hogy miután először láttam ezt a műsort a televízióban (néha a Vad Angyalnál később megyünk kajálni), már elvből az összes e-mailemet ilyen subjecttel küldtem el mindenkinek, de részemről azon nagyon csodálkoztam, hogy csak-önöknekcsakittéscsakmost nem eredt a galád vírus nyomába Máté Krisztina vagy Frei Tamás, forró nyomon vagy csak úgy a vicc kedvéért. (Bár még semmi nincs veszve...) Örömmel jelentem, hogy sikerült beszereznem (már négy példányban!) a V2.0 (munkanév: I love you 2000!) változatot, amelynek most kerül sor exkluzív world wide

bemutatójára:

Hölgyeim és Uraim! Ez a levél engem, egy rettenetes polimorf vírust tartalmaz. Megfertőzőm az Önök teljes operációs rendszerét, szaporítom magam, az összes barátjukhoz eljuttatom magam csatolt állományként, katasztrofális mértékben leterhelem az Önök rendszerforrásait, letöröm a rendszerfájlokat a merevlemezről (Haha! Hiszen ez nem is vírus – ez egy szervizprogram!), utána le is formázom azt, sőt, még az alaplapot is használhatatlanná tudom tenni. Sajnos egyelőre meg csak béta-verzió vagyok. Szerzőm még nem tanulta meg, hogyan kell vírust írni, ezért szükségem van az Önök segítségére is.

Kérem az alábbi sorrendben hajtsa végre a következő lépéseket: Küldjön tovább a címjegyzékekben szereplő összes címre.

* Törölje le a merevlemezről a com-mand.com és io.sys fájlokat, valamint az egész c:\Windows mappát.

* Formattálja le a vincsesztert.

* Ha tud, íráljon be a BIOS-ba mindenféle marhaságot. (Nem feltétlenül kell marhaságot. Ha Ön klasszikus felhasználó, azaz nem tudja, hogy mit írál, csak úgy az írálás kedvéért írál, akkor bármilyen megteszi.)

* Ne feledje, az ön segítségem, közvetlen közreműködése nélkül nem tudok elterjedni az egész világon.

Segítségét előre is köszöni:

az Ön polimorf vírusa

Eddig az e-mail. A vírus egyébként nemcsak így működik, magától is romba dönti az egész

Windowsodat, már amennyiben az egyáltalán valaha felépült. Egy valamit viszont elefejtettem az elején elmondani: a V2.0 változat sajátossága, hogy offline levélben is fertőz. Azzal, hogy most végigolvasd ezt a levelet, te is vírusgazdává váltál. Bárkire rápillantasz, az szintén fertőzötté válik, ha pedig ez a "bárki" egy számítógép lenne, ott aztán olyan áramokfutást fog rendezni, hogy na! A vírus egyaránt fertőz PC-n, Macintoshon és villamoson. Gyakorlatilag semmilyen védekezés nem létezik ellene, leszámítva egy speciális szemüveget amely a szemből kiáramló, vírushordozók frekvenciájának amplitúdóját modulálva kvázi mintegy megszűri és életképtelenné teszi a terjesztő szubsztanciákat. Nagy örömmre szolgál bejelentem, hogy kicsiny családi vállalkozásban megkezdtem e szemüvegek kizárólagos magyarországi forgalmazását, bevezető áron most CSAK 19.999 Ft-ért. Rendeld meg most! Ha rögtön négyet rendelsz (gondolj a családodra), akkor egységáron csak 16.999 Ft, és ajándékba küldök még egy V3.0 vírust is.

(Az exkluzív bemutató sajtóanyagát egyébként e-mailben postáztam a kereskedelmi csatornák hírszerkesztőinek és persze Stahl Juditnak is. Mit gondoltok, mi a subject? Hopp! Itt az ideje kitenni a pontot: •

Sziasztok: CoVboy

Hát akkor ennyit mára Hölgyeim és Uraim! Egy hónapra bezárjuk a bótot. Pá!

Nem menekültök júliusban sem! Biztos lesz:

MDK 2

A ma már a leghíresebb játékfejlesztők egyikének számító Shiny anno az MDK-val robbant be a köztudatba. A folytatást most egy másik nagygúy, a Blowware (lásd Baldur's Gate) készíti, de a lényeg változatlan: Murder-Death-Kill, azaz eszeveszett öldöklés egy szuperkommandós, és egy intelligens (?) kutya főszereplésével, elképesztő grafikai parádéval!



Foci minden mennyiségben

Hála mindenható Úrnak, idén nyáron sem maradunk nagyobb nemzetközi futballtorna nélkül, hiszen hamarosan kezdődik az Európa-bajnokság. Ez pedig természetesen különös ötleteket adott az EA Sportsnak...



The Longest Journey

A mostani kalandjátékban igencsak nagy respektje van bármilyen hasonló játéknak. Hát még ha annyit nyújt a játékosnak, mint a Leghosszabb Utazás!



Evolva

Bizarr sci-fi környezetben játszódó harmadik szemszögű akció/kalandjáték, amelyben egy csapatnyi idegen lény vezéréként páholunk tőlünk különböző idegeneket egy idegen világban. Ez nyilván senkit nem hagy (h)idegen, szóval lehet élesíteni a 3D kártyákat...



ON VAGYUNK LINE!

Szörfözés közben ugorj be az 576 Kbyte céginformációs honlapjára, ahol a nap 24 órájában az alábbi nyaláncságokkal várunk Téged:

- a legfrissebb hírek és érdekességek a számítógépes szórakozás világából (PC, PlayStation, stb.)
- az 576 Kbyte és az 576 Konzol című kiadványaink összevont tartalomjegyzéke és új számainak tartalma;
- az 576 Kbyte Shopok és Csomagküldő Szolgálatunk teljes áruválasztéka;
- akciófigurák hegyei a legnépszerűbb számítógépes játékokhoz, filmekhez és képregényekhez;
- meg van még ipari mennyiségű favicc is...

Ha nem emelkedik óránként ezerrel a látogatók száma, akkor a webmastert rituálisan feláldozzuk a Net valamelyik különösen vérszomjas istenének – mentsétek meg az életét!

www.576.hu



576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



Következő számunk tartalmából:

Medieval 2 (PSX)
Alundra 2 (NTSC, PSX)
Muppet Race Mania (PSX)
Crazy Taxi (DC)
Rainbow Six 64 (N64)
Supercross 2000 (PSX)
Castlevania (N64)
Resident Evil: Survivor (PSX)

EGY ÚJSÁG, AMIBEN MINDENT MEGTALÁLSZ A KONZOLRÓL!

AKCIÓS SZELVÉNY
Akciók árának csak ezrelék a szelvényünk egyike átlagárának. Egy szelvényre több játék vásárlására is jogszáma!

576

**MOST MÁR NÉGY HELYEN TALÁLKOZHATSZ
HATALMAS VÁLASZTÉKUNKKAL**

576^{KByte}

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576

**COLOR
GAME BOY**



SEGA™



Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17



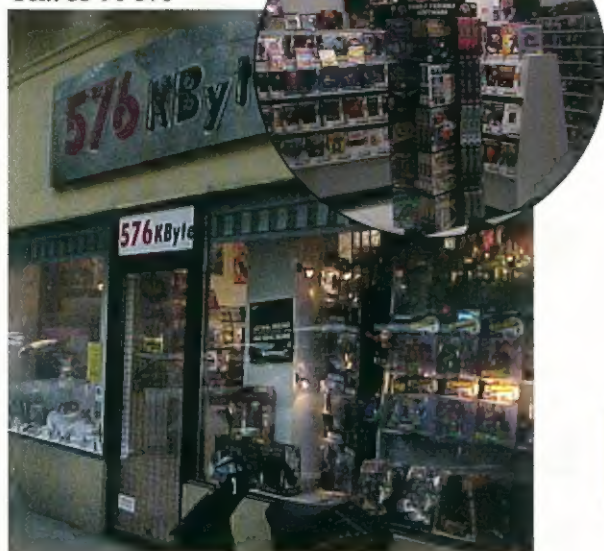
**PC
CD
ROM**



**PC
CD
ROM**



1137 Budapest
Pozsonyi u. 14.
Tel.: 35-90-576



SEGA™



**COLOR
GAME BOY**



Mammut Bev. Központ
Széna tér 2. emelet
Tel.: 345-80-76



Boltjainkról és kínálatunkról bővebb felvilágosítást a 35-90-576-os telefonon vagy a

WWW.576.HU

Website-on kaphatsz!

ISSN 0865-8226



9 770865 822000